This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

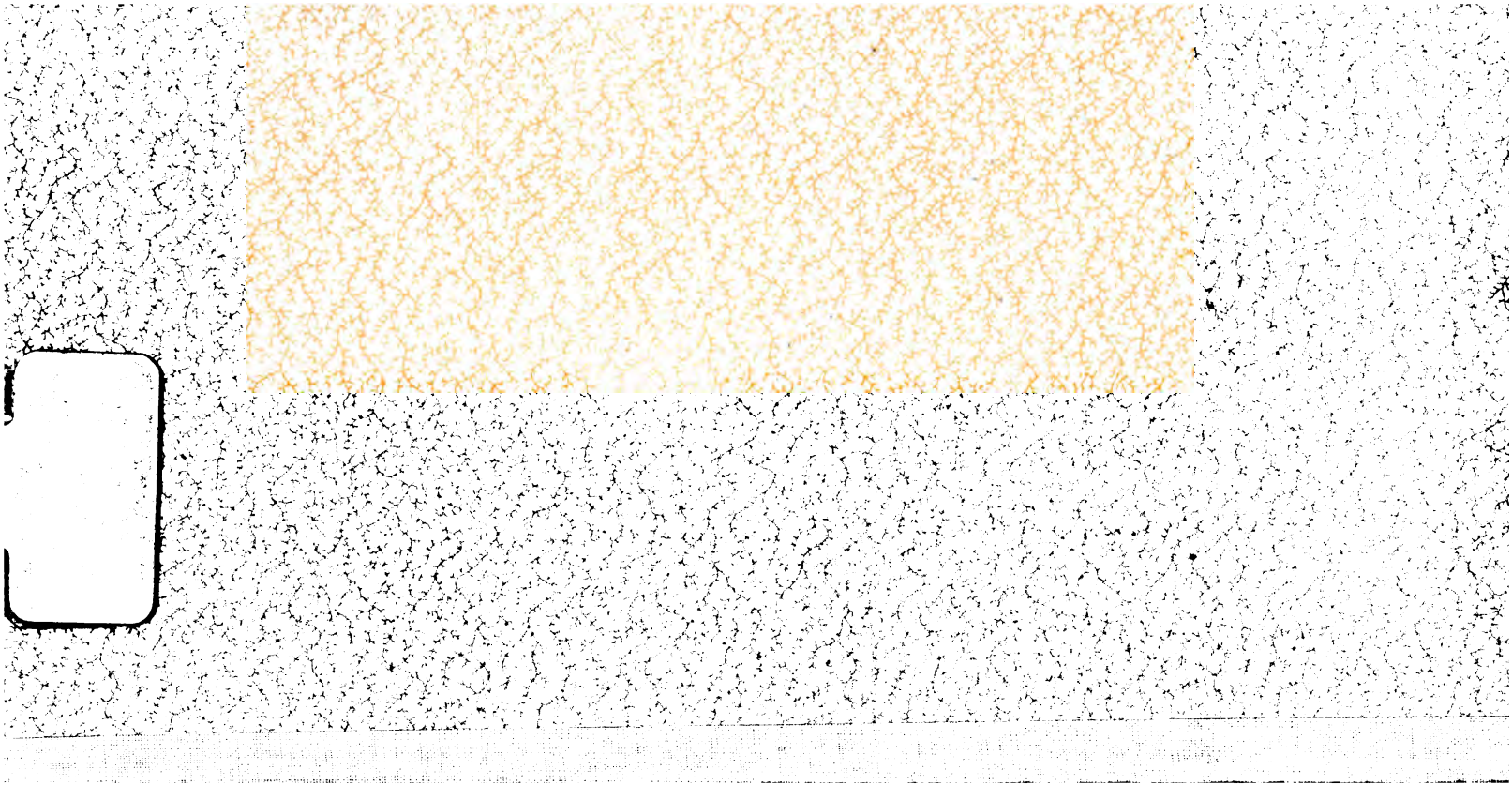
+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.



JAN 14 1918

Chess 1845

Lehrbuch des Schachspiels

mit besonderer Berücksichtigung

des

Gambitspiels,

nebst

einer systematischen Anleitung zum kleinen Kriegs- und sinesischen Schachspiel

von

H. Silberschmidt.

Mit einem Anhange:

Die Geschichte des Schachspiels.

Mit Kupfern.

Zweite gänzlich umgearbeitete und vermehrte Auflage.

Wolfenbüttel, 1845.

Verlag der Holle'schen Buch-, Kunst- und Musikalien-Handlung.

ASTOR LIBRARY NEW-YORK

Silber... MZE...

Vorrede.

Obgleich der Schachliteratur in neueſter Zeit manche werthvolle Gabe geboten, ſo glaubte ich doch nicht, die Aufforderung zu einer zweiten Auflage meines Gambits von der Hand weiſen zu dürfen. Eigne und fremde Erfahrungen hatten mich in den Beſitz eines Materials geſetzt, welches eine neue ſyſtematiſche Bearbeitung des Gambits genügend zu rechtfertigen ſchien; wenn ich nun auch der Vollſtändigkeit wegen das Schachſpiel überhaupt mit berührt habe, ſo iſt und bleibt doch die Hauptaufgabe dieſes Werkes das Gambit. Indeſſen darf man von keinem Spiele eine vollſtändige Analyſe erwarten, ich habe vielmehr bei allen hier behandelten Spielarten immer nur die wichtigen und entſcheidenden Züge ins Auge gefaßt und möglichſt deutlich erörtert. Dieſes wird durch den Titel des Werkes »Lehrbuch« bezeichnet, deſſen praktiſcher Theil, die Analyſe der bekannten verſchiedenen Spielarten, in beſchränktern Grenzen gehalten werden muß, als eine Encyclopädie oder ein Handbuch des Schachſpiels, deren Vorzüglichkeit, eben weil ſie nur zum Nachſchlagen dienen, in der möglichſten Vollſtändigkeit des analytiſchen Theils beſteht.

Belehrungen nehme ich gern an, und werde ſie für eine etwaige dritte Auflage dankbar benutzen.

Das harte Urtheil über A. Reinganum (siehe Vorrede zur ersten Auflage) muß ich in etwas mildern; ich habe bei einer genauern Durchsicht seines Ben-Oni hin und wieder Gutes gefunden und mit Angabe der Quelle benutzt, wie ich denn überhaupt die benutzten Schriftsteller in den betreffenden Noten jedes Mal vollständig namhaft gemacht. Eine besondere Literatur des Schachspiels zu liefern, hielt ich für überflüssig, da von Dr. J. D. A. Höck und in neuester Zeit in der Bibliothek des Schachspiels, von Eduard Maria Oettinger, Leipzig 1844, ziemlich Vollständiges in dieser Beziehung geleistet ist.

Einleitung.

Erste Abhandlung.

Von den ersten Grundregeln des Schachs.

§. 1.

Ueber das Schachspiel im Allgemeinen.

Der Name Schach- oder Königsspiel, wie die ganze innere Einrichtung dieses geistreichen Spiels, läßt nicht zweifeln, daß der Orient das Vaterland desselben sei. Auf welche Weise und zu welcher Zeit es nach dem Occident gelangte, ob es schon die Griechen oder nach ihnen die Römer nach Europa verpflanzt, ob es später erst die Araber, als diese Spanien occupirten, hierher gebracht haben, dürfte für immer ungewiß bleiben. [1])

Aber mit Bestimmtheit läßt sich behaupten, daß das Schachspiel in Deutschland erst zur Zeit der Kreuzzüge, in dieser Periode, wo hier Kunst und Wissenschaft aufkeimte, allgemeiner geworden.

Ueber die Vorzüge dieses wahrlich königlichen Spiels ist nur eine Stimme. Es schöpft alle Reize aus sich selbst, hat alle Vorzüge nur in sich. Als eigentliches Verstandesspiel beruht es auf Combinationen; von unermeßlicher Anwendung beruht es auf den einfachsten Regeln. In dem kleinen Bereich von 8 mal 8 Feldern tummeln 4 mal 8 Figuren bald in horizontaler, bald in perpendiculärer, bald in diagonaler und rechtwinklichter Bewegung, in den künstlichsten Evolutionen sich herum; liefern sich Schlachten und gewähren das reizende Schauspiel der feinsten Tactik und verbundensten Bewegungen zweier Heere, deren Anführer — hier die Königinnen — bald durch List, bald durch Gewalt und offenen Angriff einander den Sieg aus den Händen zu spielen suchen.

1) Die Etymologie des Namens und eine skizzirte Geschichte des Schachspiels folgt in einem Anhange am Ende dieses Werkes.

§. 2.

Die Einrichtung und Beschaffenheit dieses Spiels.

Das Schachspiel wird auf einem Quadrate, welches in 64 kleinere Quadrate von abwechselnd heller und dunkler Farbe abgetheilt und ganz wie das bekannte Damenbrett beschaffen ist, gespielt.

Zwei Personen einander gegenüber regieren eine jede gleichsam ein Heer von 16 Figuren, bestehend aus

einem Könige,
einer Königin (Dame),
zwei Thürmen,
zwei Springern,
zwei Laufern und
acht Bauern,

die durch helle und dunkle Farbe — weiß und schwarz — unterschieden sind. Beide Spieler haben den Zweck, ihren Gegner durch Festsetzung des Königs zu überwinden, d. h. mat zu setzen.

§. 3.

Stellung und Bezeichnung des Schachbretts und Aufstellung der Figuren.

Das Schachbrett muß so gestellt werden, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Seite hat.

Die Bezeichnung des Schachbretts ist willkürlich. Die gewöhnliche und auch für dieses Werk angewendete ist die Buchstabenbezeichnung (§. 13).

Die Figuren werden nach folgender Ordnung aufgestellt:

die Offiziere, d. h. die acht vorzüglichsten Figuren des einen Theils, stehen auf den acht Feldern der untersten Reihe, nämlich von a1 bis h1; die des Gegners auf den acht Feldern der obersten Reihe von a8 bis h8; und zwar:

der König und die Königin in der Mitte der Offiziere (auf d1, e1 und d8, e8) dergestalt: daß die Königin allemal auf ein Feld von ihrer Farbe zu stehen kommt (regina servat colorem), nämlich die weiße Königin auf ein weißes (d1) und die schwarze Königin auf ein schwarzes Feld (d8). Unmittelbar auf beiden Seiten des Königs und der Königin schließen die beiden Laufer (auf c1, f1 und c8, f8) sich an. Neben diesen kommen

die beiden Springer (auf b1, g1 und b8, g8); und endlich nehmen

die Thürme die zwei noch übrigen Eckfelder (auf a1, h1 und a8, h8) ein.

Die Bauern besetzen die acht Felder vor den Offizieren, als die Felder von a2 bis h2 und a7 bis h7).

§. 4.

Benennungen der einzelnen Figuren.

Die Figuren, welche mehrfach im Spiele vorhanden sind, werden folgendergestalt von einander unterschieden: die Offiziere, welche auf der Seite des Königs stehen, werden nach diesem, z. B. des Königs Laufer, der Thurm oder der Springer von dem Könige, und diejenigen, welche auf der Seite der Königin sich befinden, nach dieser, z. B. der Königin Laufer ꝛc., bezeichnet. Dagegen bekommen die Bauern ihre Benennungen nach den Offizieren, vor welchen sie stehen, als: des Königs Bauer, der Bauer von der Königin, des Königslaufer Bauer, der Bauer des Laufers von der Königin ꝛc.

§. 5.

Gang der Figuren im Allgemeinen.

So verschieden die Benennungen der Figuren sind, ist ihr Gang. Darin stimmen jedoch alle Züge mit einander überein, daß die zu bewegende Figur entweder nur

a. auf ein leeres Feld sich stellen, oder

b. auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle sie alsdann einrückt; und endlich

c. bis zu dem Felde, welches sie einnehmen soll, keine andere, eigene oder feindliche Figur im Wege stehen darf. Nur der Springer macht hierin eine Ausnahme, indem dieser, seiner Eigenheit wegen, über eine andere Figur hinwegspringt.

§. 6.

Gang der Figuren insbesondere, und deren Eigenthümlichkeiten.

Nach der eben bemerkten allgemeinen Regel ist von dem Gange der einzelnen Figuren insbesondere noch zu bemerken:

a. der König zieht und schlägt auf das nächste Feld nach allen Rich-

tungen. Steht er daher auf e5, so beherrscht er die Felder e4, d4, d5, d6, e6, f6, f5 und f4. — Obwohl sein Wirkungskreis als Offizier der beschränkteste, so ist er doch die Hauptfigur, die Axe, um welche sich das ganze Spiel dreht. Den König so anzugreifen, daß ihm kein Ausweg mehr bleibt, ist der Endzweck des Spiels. Da er von allen Figuren der einzige ist, der nicht geschlagen wird, so darf er auch nie im Schlage stehen bleiben, mithin auch nicht dicht neben den feindlichen König rücken. Die Könige müssen daher wenigstens um ein Feld stets von einander getrennt sein;

b. die Königin (Dame) ist die mächtigste Figur im Spiele; sie herrscht über alle Felder des Schachbretts nach allen Richtungen. Steht sie z. B. auf d5, so reicht ihre Gewalt bis d8 und zurück bis d1; rechts bis h5 und links bis a5; eben so übereck bis a8 und g8 und in solchen Richtungen zurück bis a2 und h1. Sie vereinigt die Eigenschaft des Laufers und Thurms in sich;

c. die Laufer bewegen sich in schiefer oder diagonaler Richtung vorrückwärts auf den Feldern von derjenigen Farbe, wie sie beim Anfange des Spiels eingenommen ha über das Schachbrett, und schlagen in diesen Richtungen. Da den beiden Laufern der eine die weißen und der andere die schwzen Felder beherrscht, so werden sie hiernach der weiße und schwarze, oder der weiß- und schwarz-feldrige Laufer, genan Stände ein Laufer nun auf e4, so wäre es ein weißer, und sei Gewalt reichte bis nach a8 und h7 aufwärts und b1 und h1 zuri Ein Laufer auf d4, ein schwarzer, beherrscht von da aus die Fell bis nach a7 und h8, und zurück bis a1 und g1;

d. die Springer haben einen eigenthümlichen Gang, dessen sich ke andere Figur bedienen darf. Sie springen nämlich über das nächste Feld — mag dies besetzt oder unbesetzt sein — hinweg, seitwärts auf das nächst folgende von entgegengesetzter Farbe; also einen rechten Winkel bildend von weiß auf schwarz und umgekehrt, von schwarz auf weiß. Steht z. B. ein Springer auf e4, so wirkt er auf die acht Felder f2, d2, c3, c5, d6, f6, g5 und g3 [1]);

1) Um mit dem Gange des Springers sich vertraut zu machen, ist es anzurathen, von einem beliebigen Felde aus, den Ringelgang (Rösselsprung) über das ganze Schachbrett zu versuchen. Ein Beispiel dieser Art zeigt Kupfert. 2.

Nach der von H. C. von Warnsdorf in seinem Werke „des Röffel-

Erſter Abſchnitt.

Gewöhnliche Spiele.

Ueberſicht

der

in dieſem Abſchnitte behandelten Spiele.

Erſtes Kapitel.

Eröffnungen.

A. Regelmäßige Spielanfänge:

I. Königs-Lauferſpiel.

II. Königin-Lauferſpiel.

III. Springerſpiel.

B. Unregelmäßige Spielanfänge.

1. Spiel:	1.	W.	Sr. g1—f3	2.		d2—d4	
		S.	d7—d5			f7—f6	
2. Spiel:	1.	W.	S. b1—c3	2.		d2—d4	
		S.	d7—d5		L.	c8—f5	
3. Spiel:	1.	W.	S. b1—c3	2.		d2—d4	
		S.	d7—d5			e7—e5	
4. Spiel:	1.	W.	c2—c4	2.		e2—e4	
		S.	e7—e5		Lr.	f8—c5	
5. Spiel:	1.	W.	f2—f4	2.		d2—d4	
		S.	d7—d5		L.	c8—f5	
6. Spiel:	1.	W.	b2—b4	2.	L.	c1—b2	
		S.	e7—e5			f7—f6	
7. Spiel:	1.	W.	g2—g4	2.		e2—e3	
		S.	d7—d5			e7—e5	
8. Spiel:	1.	W.	a2—a4	2.		c2—c3	
		S.	e7—e5			d7—d5	
9. Spiel:	1.	W.	h2—h4	2.		d2—d4	
		S.	d7—d5		L.	c8—f5	

Zweites Kapitel.

Ganze Spiele.

I. Classischer Angriff im Lauferspiel.
II. Zweispringerspiel im Nachzuge.
III. Königin-Lauferspiel.
IV. Mat in wenigen Zügen.

Erstes Kapitel.

Eröffnungen.

A. Regelmäßige Spielanfänge.

I. Königs-Läuferspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5	4.	d2—d4	e5—d4
2)	Lr. f1—c4	Lr. f8—c5	5)	c3—d4	Lr. c5—b4*
3)	c2—c3	c7—c6	6)	S. b1—c3	d7—d5

1. Dieses ist die beste Eröffnung des Spiels, weil dadurch der Angriffslaufer (f1) frei wird, und dem Anziehenden, indem der Gegner am besten mit demselben Zuge antwortet, die Offensive offen bleibt.
2. Daher, daß beide Spieler im andern Zuge den Laufer bewegen, bekommt dieses Spiel seinen Namen. — Diese von den Läufern eingenommene Stellung ist die beste, weil sie auf e2 und d3 (e7 und d6) dem raschen Gange ihrer eigenen Figuren hinderlich, von b5 (b4) aber durch den Bauer der Königinlaufer mit Verlust von Zügen (Tempo's) verjagt werden würden, während sie von hier die Bauern des Königslaufers bedrohen und im Fortgange den ganzen Mittelpunkt auf eine dem Gegner lästige Weise unterstützen.
3. W. Um zwei Bauern in die Mitte — auf d4 und e4 — zu postiren. Ein solches Centrum, sofern es gut erhalten und unterstützt wird, ist den Bewegungen der gegnerischen Figuren äußerst hinderlich.
3. S. Ein Vorbereitungszug, um das Centrum, welches der Gegner bilden wird, wieder zu zerstören.
5. W. Oder auch Lr. c4—f7* und hernach, wenn der feindliche König den Laufer genommen, D. d1—h5*, womit der Offizier zurückgewonnen und jenem die Rochade zerstört wird.
5. S. Um ein Tempo zu gewinnen. Zog Schwarz dagegen den Laufer auf b6 zurück, so hätte der Gegner durch Lr. c4—b3, und nach d7—d5, 7. W. e4—e5 die Mittelbauern und damit das Centrum behaupten können.
6. S. Den vorgezogenen Springer nahm er nicht, weil Weiß durch b2—c3 seine Mitte verstärkt haben würde. Ueberdies ist es auch nicht vortheilhaft, den Angriffslaufer gegen den Springer zu tauschen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	e4—d5	c6—d5	10)	a2—a3	Lr. b4—a5
8)	Lr. c4—b5*	S. b8—c6	11.	b2—b4	Lr. a5—c7
9)	Sr. g1—e2	Sr. g8—e7	12)	K. rochirt	K. rochirt.

8. W. Dieses Schach ist von keinem Nutzen, weil Schwarz mit Gewinn eines Tempo's einen Offizier ins Spiel bringt. Wäre der Laufer anstatt dessen auf b3 zurückgegangen, so hätte Schwarz den seinigen auf e6 oder den Königsspringer auf e7 bringen müssen.

9. W. Diesen Springer auf f3 oder h3 herauszubringen, wäre nicht so gut; weil er auf dem erstern Felde den Bauer f2 im Gange hindern, auf dem andern aber vom L. c8 geschlagen und einen vereinzelten Doppelbauer verursachen würde. Dieser Springerzug dürfte indessen nicht geschehen, wenn der Gegner seinen Königsspringer bereits auf f6 herausgebracht hätte und dieser sofort das Feld g4 einnehmen könnte.

10. W. Den Springer c3 frei zu bekommen.

12. Dem etwaigen Angriff auf h2 ist leicht zu widerstehen. Beide Spiele stehen einander gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	c3—d4	Lr. c5—b4*
2.	Lr. f1—c4	Lr. f8—c5	6)	Lr. c1—d2	Lr. b4—d2*
3)	c2—c3	Sr. g8—f6	7)	S. b1—d2	d7—d6
4.	d2—d4	e5—d4	8)	Sr. g1—e2	L. c8—e6

3. S. Um den Springer angriffsweise — auf den Bauer e4 — ins Spiel zu bringen.

5. W. Oder auch e4—e5, worauf der Schwarze entweder sogleich d7—d5, oder erst Sr. f6—e4, und hernach, wenn der Springer von der Dame auf e2 angegriffen werden sollte, d7—d5 erwiedert. Ueber diese Spielart ist unter andern nachzulesen meine „neu entdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachspiels ꝛc. Abschnitt 1, Spiel 1; und Buch I. Eröffn. 2. Abschn. II. insbesondere v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels, Spiele 3 bis 14, Seite 184.

6. W. Auf S. b1—c3, wie im vorigen Spiele geschah, würde der Gegner Zeit gewonnen haben, den Bauer e4 zu rauben.

7. S. Eben so gut wäre d7—d5 gewesen, wodurch das Bauerncentrum des Gegners gesprengt worden wäre.

8. S. Um des Gegners Angriffslaufer von dieser Linie zu verdrängen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9) Lr.	c4—d3		c7—c6	11.	f2—f4	L. e6—g4
10. K.	rochirt		S. b8—d7	12)	h2—h3	L. g4—e2

9. W. Dieses ist besser als den angebotenen Laufer zu nehmen; denn, griffe ich hernach mit D. d1—b3 die Bauern b7 und e6 auch an, so würden sie durch D. d8—c8 leicht zu decken sein; zudem aber hätte Schwarz nicht nur ein gut vereinigtes und deßhalb starkes Bauernspiel erhalten, sondern auch nach der leicht bewerkstelligten Rochade nach der Königsseite für seinen Thurm eine freie Angriffslinie gewonnen.

12. Diesen Laufer nimmt Weiß mit der Dame wieder und bekommt ein gut geordnetes, namentlich aber ein starkes Bauernspiel. Noch ist zu bemerken, daß im Anfange die Bauern in der Mitte, d. h. die Bauern des Königs und der Königin zwei Schritt vorgezogen, am besten stehen (man sehe oben Abhandl. II. §. 1. den Werth der Figuren betreffend), und, im Fall mit denselben nicht etwa ein forcirter Angriff unternommen werden soll, nicht eher vorgerückt werden dürfen, bis sie von den gegnerischen Bauern, die zu schlagen nur in seltenen Fällen anzurathen ist, angegriffen werden.

Drittes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4		e7—e5	7) L.	c1—e3	L. g4—f3
2. Lr.	f1—c4	Lr.	f8—c5	8) D.	e2—f3	Lr. c5—b6
3) D.	d1—e2	Sr.	g8—f6	9) S.	c3—d5	Sr. f6—d5
4. Sr.	g1—f3		d7—d6	10) Lr.	c4—d5	K. rochirt
5.	d2—d3	S.	b8—c6	11. K.	rochirt	S. c6—b4
6. S.	b1—c3	L.	c8—g4	12) Lr.	d5—b3	c7—c6

3. S. Damit wird der Zug Lr. c4—f7* parirt. Als: 4. $\frac{\text{W. Lr. c4—f7*}}{\text{S. K. e8—f7}}$ 5. $\frac{\text{D. e2—c4*}}{\text{d7—d5}}$ 6. $\frac{\text{D. c4—c5}}{\text{Sr. f6—e4}}$, wodurch sich des Gegners Spiel hinsichts der Stellung verschlechterte.

7. W. Um den feindlichen Springer von d4, womit ein doppelter Angriff auf den Springer f3 geschähe, zurückzuhalten.

7. S. Anstatt dessen wäre Lr. c5—b6 ein stärkerer Zug gewesen.

9. W. Auf L. e3—g5 würde jener mit Vortheil S. c6—d4 erwiedert haben.

10. W. Auf e4—d5 hätte jener seinen Springer zuerst nach b8 und hernach auf d7 gebracht.

12. Bis auf den Angriffszug, den Weiß vorbehalten hat, stehen die Spiele sich gleich.

Das harte Urtheil über A. Reinganum (siehe Vorrede zur ersten Auflage) muß ich in etwas mildern; ich habe bei einer genauern Durchsicht seines Ben-Oni hin und wieder Gutes gefunden und mit Angabe der Quelle benutzt, wie ich denn überhaupt die benutzten Schriftsteller in den betreffenden Noten jedes Mal vollständig namhaft gemacht. Eine besondere Literatur des Schachspiels zu liefern, hielt ich für überflüssig, da von Dr. J. D. A. Höck und in neuester Zeit in der Bibliothek des Schachspiels, von Eduard Maria Oettinger, Leipzig 1844, ziemlich Vollständiges in dieser Beziehung geleistet ist.

Einleitung.

Erste Abhandlung.

Von den ersten Grundregeln des Schachs.

§. 1.

Ueber das Schachspiel im Allgemeinen.

Der Name Schach- oder Königsspiel, wie die ganze innere Einrichtung dieses geistreichen Spiels, läßt nicht zweifeln, daß der Orient das Vaterland desselben sei. Auf welche Weise und zu welcher Zeit es nach dem Occident gelangte, ob es schon die Griechen oder nach ihnen die Römer nach Europa verpflanzt, ob es später erst die Araber, als diese Spanien occupirten, hierher gebracht haben, dürfte für immer ungewiß bleiben. [1])

Aber mit Bestimmtheit läßt sich behaupten, daß das Schachspiel in Deutschland erst zur Zeit der Kreuzzüge, in dieser Periode, wo hier Kunst und Wissenschaft aufkeimte, allgemeiner geworden.

Ueber die Vorzüge dieses wahrlich königlichen Spiels ist nur eine Stimme. Es schöpft alle Reize aus sich selbst, hat alle Vorzüge nur in sich. Als eigentliches Verstandesspiel beruht es auf Combinationen; von unermeßlicher Anwendung beruht es auf den einfachsten Regeln. In dem kleinen Bereich von 8 mal 8 Feldern tummeln 4 mal 8 Figuren bald in horizontaler, bald in perpendiculärer, bald in diagonaler und rechtwinklichter Bewegung, in den künstlichsten Evolutionen sich herum; liefern sich Schlachten und gewähren das reizende Schauspiel der feinsten Tactik und verbundensten Bewegungen zweier Heere, deren Anführer — hier die Königinnen — bald durch List, bald durch Gewalt und offenen Angriff einander den Sieg aus den Händen zu spielen suchen.

1) Die Etymologie des Namens und eine skizzirte Geschichte des Schachspiels folgt in einem Anhange am Ende dieses Werkes.

Zweites Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	7.	c2—c4	Sr. e4—f6	
2.	Sr.	g1—f3	Sr. g8—f6	8)	S. b1—c3	Lr. f8—e7	
3.	Lr.	f1—c4	Sr. f6—e4	9.	f2—f4	K. rochirt	
4.	D.	d1—e2	d7—d5	10.	d2—d3	Tr. f8—e8	
5)	Sr.	f3—e5	L. c8—e6	11.	D. e2—f3	d5—c4	
6)	Lr.	c4—b3	a7—a6	12)	d3—c4	S. b8—d7	

5. W. Auf d2—d3 würde der Gegner mit Vortheil L. c8—g4 erwiedert haben.

5. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, worin der König, nachdem der Gegner mittelst des Zuges d2—d3 den Springer vertrieben, zu stehen gekommen wäre. — Der Laufer durfte nicht genommen werden, weil dieses den Verlust eines Bauern nach sich geführt hätte.

6. S. Die feindliche Dame von b5 zurück zu halten.

8. S. Dadurch bekommt der drei Mal angegriffene B. d5 die nöthige dritte Deckung durch L. e6, der anders nicht hätte abziehen können.

12. Nahm W. anstatt dessen Bauer b7, so hätte S. mit Vortheil L. e6—d5 dagegen ziehen können. W. nimmt mit seinem Springer den feindlichen auf d7, führt darauf seinen Laufer c8 aus dem Lager und sucht zu rochiren. Schlüge zum 13. Zuge aber die Königin den Bauer b7, so erhielte der Gegner ein starkes Angriffsspiel, nämlich:

13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	f4-e5	D. b7-e4(1)	D. e4-e5(2)	g2-g3(3)	D. e5-e8.
S. S. d7-e5	Sr. f6-g4	Sr. g4-e5	Lr. e7-h4*	L. e6-g4	D. d8-e8*

1. Auf L. c1—f4 erfolgte andern Seits D. d8—d4.
2. Weiß verlor, mochte er auch jeden andern Zug thun.
3. Oder K. e1—f1; worauf die Königin durch L. e6—c4* verloren ging.

Drittes Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4	d7—d5	4.	d4—c5	e7—e5	
2.	S.	b1—c3	Sr. g8—f6	5)	b2—b4	a7—a5	
3)		f2—f3	c7—c5	6)	L. c1—a3	a5—b4	

3. W. Um später durch e2—e4 zwei Bauern in die Mitte zu bringen.

5. W. Da, wie die Folge zeigen wird, der eroberte Bauer doch nicht gehalten werden kann, so war es fehlerhaft mit Deckung desselben, wie hier geschieht, Züge zu verlieren. Ein besserer Zug wäre L. c1—g5.

6. W. Durch a2—a3 konnte B. b4 nicht gedeckt werden, weil der Thurm a1 in Angriff kam, wenn der Bauer a2 von der Linie wich.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
7. L.	a3—b4	b7—b6	10. S.	c3—b1	T. a8—a4
8)	a2—a4	b6—c5	11.	c2—c3	D. d8—a5
9) L.	b4—a3	d5—d4	12) D.	d1—b3	S. b8—c6

8. W. Um nachgehends den Laufer zurückführen zu können. Indeſſen hätte auch S. c3—b5 geſchehen können.
9. S. Im Allgemeinen iſt es zwar nicht gut, den Mittelbauer früher, als er angegriffen wird, über die Mitte hinaus zu ziehen; hier konnte es indeß geſchehen, um den Angriff auf des Gegners Königinſeite zu unterſtützen.
12. Schwarz hat den Vortheil eines Bauern, und außerdem noch einen ſtarken Angriff.

B. Unregelmäßige Spielanfänge,

d. h.

ſolche, die mit andern Zügen anheben, als mit den Bauern des Königs und der Königin.

Erſtes Spiel.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) Sr.	g1—f3	d7—d5	4)	d4—c5	e7—e5
2.	d2—d4	f7—f6	5. L.	f4—g3	Lr. f8—c5
3. L.	c1—f4	c7—c5	6)	e2—e3	L. c8—g4

1. S. Um e2—e4 im folgenden Zuge zu hindern.
4. W. Beſſer würde e2—e3 geweſen ſein, weil der Gegner dadurch gehindert wäre, ein Bauerncentrum zu formiren.
6. Der W. zieht zunächſt Lr. f1—e2, und führt hernach ſeinen Springer aus dem Lager. — Wegen der Bauern, die der Schwarze auf der Mitte vereinigt hält, ſteht deſſen Spiel etwas beſſer.

Zweites Spiel.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1. S.	b1—c3	d7—d5	4.	e2—e3	Lr. f8—d6
2)	d2—d4	L. c8—f5	5) L.	f4—d6	c7—d6
3. L.	c1—f4	e7—e6	6) Lr.	f1—d3	Sr. g8—e7

2. S. Oder e7—e5. Siehe das folgende Spiel.
5. S. Dieſer Doppelbauer wird angenommen, weil er die Mitte verſtärkt.
6. Die Spiele ſtehen ſich einander gleich.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	S. b1—c3	d7—d5	4)	S. c3—b5	c7—c5
2)	d2—d4	e7—e5	5.	c2—c3	a7—a6
3.	d4—e5	d5—d4	6)	S. b5—a3	S. b8—c6

2. S. Dieser Zug führt für Schwarz zu einem lebhaften Angriffsspiele, im Fall, wie es geschehen kann, dieser Bauer genommen wird.
4. W. Auf S. c3—e4 konnte D. d8—d5 erfolgen.
6. S. Der Nachtheil eines eingebüßten Bauern gleicht sich durch eine bessere Stellung aus.

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c2—c4	e7—e5	4)	a2—a3	d7—d6
2.	e2—e4	Lr. f8—c5	5.	b2—b4	Lr. c5—b6
3.	Sr. g1—f3	S. b8—c6	6)	L. c1—b2	L. c8—g4

4. W. Um mit dem Bauer b2 vorzudringen.
6. Schwarz hat ein besser eröffnetes Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	f2—f4	d7—d5	4.	e2—e3	Sr. g8—f6
2.	d2—d4	L. c8—f5	5.	S. b1—c3	c7—c5
3.	Sr. g1—f3	e7—e6	6)	Lr. f1—b5*	S. b8—c6

6. Der zurückgebliebene Königsbauer des W. hindert um einige Züge die Entfaltung seines Spiels. Dasselbe erscheint deßhalb um etwas schwächer.

Sechstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	b2—b4	e7—e5	4.	Sr. g1—f3	Lr. f8—d6
2)	L. c1—b2	f7—f6	5.	e2—e3	L. c8—e6
3)	a2—a3	d7—d5	6)	d2—d3	c7—c5

2. S. In der Regel ist diese Deckung nicht anzurathen, weil, wenn sich die feindliche Königin nach h5 eine freie Linie eröffnet, ein Offizier gegen den Bauer e5 geopfert und das Spiel in Unordnung gebracht wird.
3. W. Oder e2—e4. Nahm jener hierauf den B. b4 mit seinem Laufer, so war die Folge 4. $\frac{\text{L. b2—e5}}{\text{f6—e5}}$ 5. $\frac{\text{D. d1—h5*}}{\text{}}$.
6. Der S. hat ein besser eröffnetes Spiel.

Siebentes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	g2—g4	d7—d5	4.	h2—h3	Lr. f8—c5
2.	e2—e3	e7—e5	5.	c2—c3	Lr. c5—b6
3.	Lr. f1—g2	Sr. g8—f6	6)	d2—d4	e5—e4

6. Die Spiele sind sich gleich.

Achtes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	a2—a4	e7—e5	4.	e2—e3	Lr. f8—d6
2.	c2—c3	d7—d5	5) D.	d1—e2	c7—c6
3.	b2—b4	L. c8—e6	6) Sr.	g1—f3	Sr. g8—f6

5. W. Um durch den Zug D. e2—b5* den Bauer b7 zu gewinnen.
5. S. Es zu hindern.
6. Der S. hat sein Spiel freier eröffnet und steht deßhalb besser.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	h2—h4	d7—d5	4. L.	c1—f4	Lr. f8—e7
2.	d2—d4	L. c8—f5	5. Sr.	g1—f3	L. f5—g4
3. S.	b1—c3	e7—e6	6) L.	f4—g3	S. b8—c6

1. S. Den gegnerischen Thurm von h3 zurückzuhalten.
6. Der S. führt seinen S. g8 aus dem Lager und bekommt ein freies, gut consolidirtes Spiel.

Zweites Kapitel.

Ganze Spiele.

I. Claſſiſcher Angriff im Laufersſpiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	12.	f2—f4	f5—e4
2. Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	13)	f4—e5	Tr. f8—f1
3)	c2—c3	S. b8—c6	14) D.	d1—f1	S. c6—e5
4. Sr.	g1—e2	Sr. g8—f6	15.	d3—d4	S. e5—c4
5)	d2—d3	K. rochirt	16. Lr.	c2—e4	d6—d5
6) K.	rochirt	d7—d6	17. Lr.	e4—d3	S. c4—d6
7.	b2—b4	Lr. c5—b6	18. Sr.	e2—g3	Sr. e8—f6
8. Lr.	c4—b3	L. c8—e6	19. L.	c1—g5	h7—h6
9) Lr.	b3—c2	Sr. f6—e8	20. L.	g5—f6	D. d8—f6
10.	a2—a4	a7—a6	21) D.	f1—f6	g7—f6
11. K.	g1—h1	f7—f5	22. S.	h1—d2	T. a8—e8

3. S. Oder c7—c6. Siehe I. Veränderung.

5. S. Anſtatt deſſen Sr. f6—g4, ſo wäre die Folge geweſen:
6. $\frac{\text{W. } d3—d4}{\text{S. } e5—d4}$ 7. $\frac{c3—d4}{\text{D. } d8—f6}$ 8. $\frac{\text{L. } c1—e3}{\text{Sr. } g4—e3}$ 9. $\frac{f2—e3}{\quad}$.
Auch hätte W. im 8. Zuge ohne Gefahr rochiren können.

9. W. Der Doppelbauer, welchen der Gegner erhalten hätte, wenn deſſen Laufer geſchlagen wäre, würde ſeinem Spiele nicht nachtheilig geweſen ſein, weil das Mittelſpiel der Bauern dadurch verſtärkt und dem Tr. f8 eine freie Wirkungslinie eröffnet wäre.

10. S. Auch hätte 7a—5a geſpielt werden können.

13. W. Ungeachtet der Vereinzelung des Bauern wäre d3—e4 doch beſſer geſpielt.

14. S. Oder e4—d3. Die Folge hätte ſein können:

	15.	16.	17.	18.	19.	20.
W.	Lr. c2-d3	Lr. d3-c2	Sr. e2-d4	K. h1-h2	K. h2-g1	c3-d4
S.	S. c6-e5	S. e5-g4	S. g4-h2	D. d8-h4+	Lr. b6-d4+	D. h4-d4+

21. W. Dadurch werden die feindlichen Bauern aufgeriſſen. Ueberdies wird in Folge des Abtauſches auch Zeit gewonnen, die noch im Lager zurückgebliebenen Offiziere herauszubringen.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
23.	S.	d2—f3	c7—c6	36.	Lr.	c6—d5	T. b4—a4
24.	S.	f3—h4	Lr. b6—d8	37.	T.	c1—c4	T. a4—c4
25.	T.	a1—f1	L. e6—f7	38.	Lr.	d5—c4	h5—h4
26.	Sr.	g3—f5	S. d6—f5	39.		d4—d5	Lr. d8—c7
27.	S.	h4—f5	h6—h5	40.	K.	h1—g1	Lr. c7—g3
28)		h2—h3	L. f7—g6	41.	K.	g1—f1	f6—f5
29)	T.	f1—d1	L. g6—f5	42.	K.	f1—e2	K. g7—f6
30.	Lr.	d3—f5	T. e8—e3	43.	K.	e2—d3	K. f6—e5
31.	T.	d1—c1	K. g8—g7	44.	Lr.	c4—b3	f5—f4
32.	Lr.	f5—c8	a6—a5	45.	K.	d3—e2	Lr. g3—h2
33.	Lr.	c8—b7	a5—b4	46.	K.	e2—f3	Lr. h2—g3
34.		c3—b4	T. e3—b3	47.	K.	f3—g4	K. e5—d6
35.	Lr.	b7—c6	T. b3—b4	48)	K.	g4—f5	Lr. g3—h2

28. W. Um dem Könige nöthigen Falls einen Ausweg zu bahnen.

29. W. Um hernach mittelst des Zuges: S. f5—d6, Thurm und Laufer zugleich anzugreifen.

29. S. Um es zu hindern.

48. Da der Schwarze nicht zu bewegen ist, die Deckung der B. B. f4 und h4 mittelst seines Laufers, oder die Position seines Königs, wodurch er den B. d5 am Fortrücken hindert, aufzugeben, so bleibt das Spiel unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3.		— —	c7—c6	10.	Lr.	b3—c2	d7—d6
4.		d2—d4	e5—d4	11.	Sr.	e2—g3	b7—b5
5)		c3—d4	Lr. c5—b6	12.		a2—a3	Lr. a5—b6
6.	Lr.	c4—b3	Sr. g8—f6	13.	L.	c1—e3	Sr. f6—e8
7.	S.	b1—c3	K. rochirt	14)		f2—f4	L. c8—e6
8)	Sr.	g1—e2	Lr. b6—a5	15)	D.	d1—d2	d6—d5
9.	K.	rochirt	D. d8—e7	16.		f4—f5	L. e6—d7

5. S. Um ein gleiches Spiel zu bekommen, konnte auch Lr. c5—b4* erwiedert werden. M. s. vor. Kap. Spielanfänge, A., I., Lauferspiel 1.

8. S. Ein indirecter Angriff auf den B. e4.

14. S. Auf f7—f5 folgte der Gegenzug e4—e5.

15. S. Stärker wäre der Zug f7—f6 gewesen.

17)		e4—e5	Sr. e8—c7	21.	Tr. f1—f6	Sr. c7—e6
18)		f5—f6	D. e7—d8	22.	D. d2—d3	Lr. b6—d4*
19)		f6—g7	K. g8—g7	23)	K. g1—h1	Lr. d4—e5
20.	L.	e3—h6*	K. g7—g8	24.	D. d3—h7	

17. S. Oder f7—f6. Siehe II. Veränderung.
18. S. Oder g7—f6. Siehe III. Veränderung.
19. S. Anstatt dessen Tr. f8—e8, so wäre die Folge:

		20.	21.	22.	23.	24.	25.
1)	W.	Sr. g3-h5	Sr. h5-f6*	Tr. f1-f4	Tr. f4-f5	Tr. f5-h5	
	S.	D. d8-h4	K. g8-g7	D. h4-g5	D. g5-h4		
2)	W.					Sr. f6-e8*	L. e3-g5
	S.				L. d7-f5	K. g7-f8	
3)	W.		Sr. h5-f6*	e5-f6	D. d2-d3	g7-f8 S.	D. d3-h7
	S.	Tr. e8-e6	Tr. e6-f6	Sr. c7-e6	Sr. e6-f8	K. g8-f8	

23. S. Durch Sr. e6—g5, und nachdem dieser vom Läufer genommen, durch L. d7—f5 hätte das Spiel noch um einige Züge verlängert werden können.

II. Veränderung. (I.)

Stellung: W. K. g1 — D. d2 — T. a1 — Tr. f1 — Lr. c2 — L. e3 — S. c3 — Sr. g3 — B. a3; b2; d4; e5; f5; g2; h2. —

S. K. g8 — D. e7 — T. a8 — Tr. f8 — Lr. b6 — L. d7 — S. b8 — Sr. e8 — B. a7; b5; c6; d5; f7; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
17.		— —	f7—f6	23.		f5—g6	f6—f5
18.		e5—e6	L. d7—c8	24.	Lr.	c2—f5	L. c8—e6
19)	S.	c3—e2	a7—a5	25)	L.	e3—g5	D. e7—g5
20.	S.	e2—f4	S. b8—a6	26)	Lr.	f5—e6*	K. g8—h8
21.	D.	d2—e2	Lr. b6—c7	27.	Tr.	f1—f8†	
22.	S.	f4—g6	h7—g6				

19. S. Um die Offiziere nach dieser Seite in Activität zu setzen.
25. S. Oder Sr. e8—f6. Die Folge wäre:

	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.
W.	Lr. f5-d6*	L. g5-f6	Sr. g3-f5	D. e2-h5	D. h5-h2	D. h2-h7*	D. h7-h8†
S.	Tr. f8-f7	g7-f6	D. e7-d8	Lr. c7-h2*	D. d8-c7	K. g8-f8	

26. S. Den etwa auf f7 vorgesetzten Thurm schlug jener mit seinem Thurme, und setzte in wenigen Zügen mat.

III. Veränderung. (I.)

Stell.: wie im vorigen Spiele bis auf W. B. f5 auf f6, und S. Sr. e8 auf c7.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
18.	—	—	g7—f6	22.	Sr. g3—f5		Sr. g7—f5
19.	Tr.	f1—f6	Sr. e7—e8	23.	D. d3—f5		Lr. b6—d4*
20.	L.	e3—g5	Sr. e8—g7	24)	K.	g1—h1	D. e7—e5
21.	D.	d2—d3	L. d7—f5	25.	D.	f5—h7†	

24. S. Durch Tr. f8—e8 hätte das Spiel noch um einen Zug hingehalten werden können.

Zweites Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	6.	D.	d1—e2	Sr. e4—g5
2.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	7.		f2—f4	Sr. g5—e6
3.		c2—c3	Sr. g8—f6	8.		f4—f5	Sr. e6—f8
4.		d2—d4	e5—d4	9)	Sr.	g1—f3	d4—c3
5)		e4—e5	Sr. f6—e4	10.	L.	c1—g5	c3—b2

5. S. Gerathener wäre der Zug D. d8—e7, namentlich für den schwächern Spieler. Würde der Gegner darauf B. d4 nehmen, so böte der angegriffene Laufer Schach, rochirt hernach und erhielte ein starkes Spiel; zöge W., Zug 6 aber D. d1—e2, so ginge S. mit dem Königsspringer auf dessen Standfeld zurück und bliebe im Vortheile eines Bauern.

9. S. Bei weitem sicherer wäre h7—h6 gewesen, weil dadurch der feindliche Laufer von dem Felde g5 zurückgehalten, auch dem Springer damit ein Ausgang nach h7 eröffnet wurde.

10. W. Ueber den wirksamsten Zug in dieser Position sind die Schriftsteller nicht einig. Allgaier — Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiele. Wien 1795—1796. Siebente und neueste Auflage von C. de Santo-Vito. Wien 1841. 8. — läßt W. L. c1—g5 ziehen, worauf der Gegner 10. die Königin durch Lr. c5—e7 deckt und hernach in Folge des Vordringens des B. f5 in Nachtheil kommt. C. F. v. Jaenisch — Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs (1842—1843) Bd. 1, Seite 161 — tadelt den Zug (W. 10. L. c1—g5) und behauptet, daß S. sich hierauf leicht erholen und selbst Vortheile erlangen würde, und zwar durch folgendes Spiel:

W. 10. D. d2—b2 11. f5—f6 12. e5—f6 13.
S. c3—b2 Lr. c5—e7 g7—f6 L. e7—d6

u. s. w. Dieser Ansicht wird von v. Bilguer und v. d. Lasa, in

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	e4—d5	c6—d5	10)	a2—a3	Lr. b4—a5
8)	Lr. c4—b5*	S. b8—c6	11.	b2—b4	Lr. a5—c7
9)	Sr. g1—e2	Sr. g8—e7	12)	K. rochirt	K. rochirt.

8. W. Dieses Schach ist von keinem Nutzen, weil Schwarz mit Gewinn eines Tempo's einen Offizier ins Spiel bringt. Wäre der Laufer anstatt dessen auf b3 zurückgegangen, so hätte Schwarz den seinigen auf e6 oder den Königsspringer auf e7 bringen müssen.

9. W. Diesen Springer auf f3 oder h3 herauszubringen, wäre nicht so gut; weil er auf dem erstern Felde den Bauer f2 im Gange hindern, auf dem andern aber vom L. c8 geschlagen und einen vereinzelten Doppelbauer verursachen würde. Dieser Springerzug dürfte indessen nicht geschehen, wenn der Gegner seinen Königsspringer bereits auf f6 herausgebracht hätte und dieser sofort das Feld g4 einnehmen könnte.

10. W. Den Springer c3 frei zu bekommen.

12. Dem etwaigen Angriff auf h2 ist leicht zu widerstehen. Beide Spiele stehen einander gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	c3—d4	Lr. c5—b4*
2.	Lr. f1—c4	Lr. f8—c5	6)	Lr. c1—d2	Lr. b4—d2*
3)	c2—c3	Sr. g8—f6	7)	S. b1—d2	d7—d6
4.	d2—d4	e5—d4	8)	Sr. g1—e2	L. c8—e6

3. S. Um den Springer angriffsweise — auf den Bauer e4 — ins Spiel zu bringen.

5. W. Oder auch e4—e5, worauf der Schwarze entweder sogleich d7—d5, oder erst Sr. f6—e4, und hernach, wenn der Springer von der Dame auf e2 angegriffen werden sollte, d7—d5 erwiedert. Ueber diese Spielart ist unter andern nachzulesen meine „neu entdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachspiels ꝛc. Abschnitt 1, Spiel 1; und Buch I. Eröffn. 2. Abschn. II. insbesondere v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels, Spiele 3 bis 14, Seite 184.

6. W. Auf S. b1—c3, wie im vorigen Spiele geschah, würde der Gegner Zeit gewonnen haben, den Bauer e4 zu rauben.

7. S. Eben so gut wäre d7—d5 gewesen, wodurch das Bauerncentrum des Gegners gesprengt worden wäre.

8. S. Um des Gegners Angriffslaufer von dieser Linie zu verdrängen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9) Lr.	c4—d3	c7—c6	11.	f2—f4	L.	e6—g4
10. K.	rochirt	S. b8—d7	12)	h2—h3	L.	g4—e2

9. W. Dieses ist besser als den angebotenen Laufer zu nehmen; denn, griffe ich hernach mit D. d1—b3 die Bauern b7 und e6 auch an, so würden sie durch D. d8—c8 leicht zu decken sein; zudem aber hätte Schwarz nicht nur ein gut vereinigtes und deßhalb starkes Bauernspiel erhalten, sondern auch nach der leicht bewerkstelligten Rochade nach der Königsseite für seinen Thurm eine freie Angriffslinie gewonnen.

12. Diesen Laufer nimmt Weiß mit der Dame wieder und bekommt ein gut geordnetes, namentlich aber ein starkes Bauernspiel. Noch ist zu bemerken, daß im Anfange die Bauern in der Mitte, d. h. die Bauern des Königs und der Königin zwei Schritt vorgezogen, am besten stehen (man sehe oben Abhandl. II. §. 1. den Werth der Figuren betreffend), und, im Fall mit denselben nicht etwa ein forcirter Angriff unternommen werden soll, nicht eher vorgerückt werden dürfen, bis sie von den gegnerischen Bauern, die zu schlagen nur in seltenen Fällen anzurathen ist, angegriffen werden.

Drittes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7) L.	c1—e3	L.	g4—f3
2. Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	8) D.	e2—f3	Lr.	c5—b6
3) D.	d1—e2	Sr. g8—f6	9) S.	c3—d5	Sr.	f6—d5
4. Sr.	g1—f3	d7—d6	10) Lr.	c4—d5	K.	rochirt
5.	d2—d3	S. b8—c6	11. K.	rochirt	S.	c6—b4
6. S.	b1—c3	L. c8—g4	12) Lr.	d5—b3		c7—c6

3. S. Damit wird der Zug Lr. c4—f7* parirt. Als: 4. $\frac{\text{W. Lr. c4—f7*}}{\text{S. K. e8—f7}}$ 5. $\frac{\text{D. e2—c4*}}{\text{d7—d5}}$ 6. $\frac{\text{D. c4—c5}}{\text{Sr. f6—e4}}$, wodurch sich des Gegners Spiel hinsichts der Stellung verschlechterte.

7. W. Um den feindlichen Springer von d4, womit ein doppelter Angriff auf den Springer f3 geschähe, zurückzuhalten.

7. S. Anstatt dessen wäre Lr. c5—b6 ein stärkerer Zug gewesen.

9. W. Auf L. e3—g5 würde jener mit Vortheil S. c6—d4 erwiedert haben.

10. W. Auf e4—d5 hätte jener seinen Springer zuerst nach b8 und hernach auf d7 gebracht.

12. Bis auf den Angriffszug, den Weiß vorbehalten hat, stehen die Spiele sich gleich.

II. Königin-Lauferspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1)		d2—d4		d7—d5	7) Lr.	f1—d3	L. f5—d3
2)	L.	c1—f4	L.	c8—f5	8. D.	d1—d3	K. rochirt
3)		e2—e3		e7—e6	9. T.	a1—d1	d5—c4
4)		c2—c4		c7—c5	10. D.	d3—c4	c5—d4
5)	S.	b1—c3	Sr.	g8—f6	11) S.	f3—d4	D. d8—c8
6)	Sr.	g1—f3	Lr.	f8—e7	12) D.	c4—e2	S. b8—c6

1. W. Diese Eröffnungsart, die den Gegner hindert, sogleich angriffsweise zu verfahren, führt zu einem sichern Vertheidigungsspiele. Dieselbe ist insbesondere dem stärkern Gegner gegenüber zu empfehlen.
2. W. Um mit dem Zuge des Königsbauern diesen Laufer nicht einzusperren. Von diesem Zuge führt dieses Spiel den Namen.
3. W. Um den Königslaufer frei zu machen.
4. W. Dieser Zug dient zur Entwickelung der Offiziere.
5. W. Oder L. f4—b8. Siehe das folgende Spiel.
6. S. Um die Seite zur Rochade frei zu bekommen.
7. W. Auf D. d1—a4* erfolgte S. b8—c6 und auf L. f4—b8 nahm jener den Laufer mit der Königin wieder.
11. S. Auf b8—d7 würde Weiß mit Springer d4 den Bauer e6 genommen und ein starkes Spiel bekommen haben.
12. Der Weiße hat sich zunächst gegen den Zug e6—e5 zu verwahren. Die Spiele stehen sich im Uebrigen gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4		d7—d5	7.	c4—d5	c5—d4
2.	L.	c1—f4	L.	c8—f5	8. D.	a4—d4	e6—e5
3.		e2—e3		e7—e6	9. D.	d4—h4*	L. f8—e7
4.		c2—c4		c7—c5	10. D.	h4—g3	L. f5—g6
5)	L.	f4—b8	D.	d8—b8	11.	h2—h4	h7—h5
6)	D.	d1—a4*	K.	e8—d8	12) S.	b1—c3	Sr. g8—f6

5. W. Anstatt S. b1—c3, wie im vorigen Spiele geschah.
5. S. Würde der Thurm den Laufer wieder nehmen, so ginge durch D. d1—a4* Bauer a7 verloren.
6. W. Dem Gegner die Rochade zu verderben.
12. Weiß führt in wenigen Zügen seine Offiziere aus dem Lager und gewinnt in Folge des freien Bauern und eines stärkern Angriffes ein vortheilhafteres Spiel.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	7.	g4—g5	Sr. f6—d7
2. L.	c1—f4	L. c8—f5	8. S.	c3—b5	Lr. f8—b4*
3) S.	b1—c3	e7—e6	9.	c2—c3	Lr. b4—a5
4)	f2—f3	Sr. g8—f6	10.	e2—e3	a7—a6
5.	g2—g4	L. f5—g6	11. S.	b5—a3	b7—b5
6.	h2—h4	h7—b5	12)	b2—b4	Lr. a5—b6

3. W. Anstatt des stärkern Angriffzuges c2—c4.

3. S. Auf S. b8—c6 erfolgte jener Seitz S. c3—b5, wodurch W. c7 doppelt bedroht wurde.

4. W. Um durch e2—e4 zwei Bauern in die Mitte zu bringen.

4. S. Dies zu hindern.

12. Die Spiele stehen gleich.

III. Springerspiel.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7. L.	c1—e3	Lr. b6—e3
2. Sr.	g1—f3	Sr. g8—f6	8.	f2—e3	K. rochirt
3) Lr.	f1—c4	S. b8—c6	9. K.	rochirt	d7—d6
4)	d2—d3	Lr. f8—c5	10.	a2—a4	L. c8—e6
5)	c2—c3	a7—a6	11. Lr.	c4—e6	f7—e6
6.	b2—b4	Lr. c5—b6	12) S.	b1—d2	b7—b5

3. W. Auf Sr. f3—e5 würde jener D. d8—e7 erwiedert und in wenigen Zügen den eingebüßten Bauer mit dem Vortheil einer bessern Position zurückgewonnen haben.

4. W. Oder Sr. f3—g5. Die Ausführung dieses Zuges im folgenden Kapitel, viertes und fünftes Spiel.

5. W. Auf Sr. f3—g5 würde jener rochirt und damit ein gutes Spiel bekommen haben.

5. S. Um, wenn der feindliche Bauer b2 vordringt, diesen hernach zu hindern, den S. c6 anzugreifen und den Bauer e5 des Schutzes zu berauben.

12. Die Spiele stehen gleich.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	c2—c4	Sr. e4—f6
2. Sr.	g1—f3	Sr. g8—f6	8) S.	b1—c3	Lr. f8—e7
3. Lr.	f1—c4	Sr. f6—e4	9.	f2—f4	K. rochirt
4. D.	d1—e2	d7—d5	10.	d2—d3	Tr. f8—e8
5) Sr.	f3—e5	L. c8—e6	11. D.	e2—f3	d5—c4
6) Lr.	c4—b3	a7—a6	12)	d3—c4	S. b8—d7

5. W. Auf d2—d3 würde der Gegner mit Vortheil L. c8—g4 erwiedert haben.

5. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, worin der König, nachdem der Gegner mittelst des Zuges d2—d3 den Springer vertrieben, zu stehen gekommen wäre. — Der Laufer durfte nicht genommen werden, weil dieses den Verlust eines Bauern nach sich geführt hätte.

6. S. Die feindliche Dame von b5 zurück zu halten.

8. S. Dadurch bekommt der drei Mal angegriffene B. d5 die nöthige dritte Deckung durch L. e6, der anders nicht hätte abziehen können.

12. Nahm W. anstatt dessen Bauer b7, so hätte S. mit Vortheil L. e6—d5 dagegen ziehen können. W. nimmt mit seinem Springer den feindlichen auf d7, führt darauf seinen Laufer c8 aus dem Lager und sucht zu rochiren. Schlüge zum 13. Zuge aber die Königin den Bauer b7, so erhielte der Gegner ein starkes Angriffsspiel, nämlich:

13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	f4-e5	D. b7-e4(1)	D. e4-e5(2)	g2-g3(3)	D. e5-e8.
S. S. d7-e5	Sr. f6-g4	Sr. g4-e5	Lr. e7-h4*	L. e6-g4	D. d8-e8*

1. Auf L. c1—f4 erfolgte andern Seits D. d8—d4.
2. Weiß verlor, mochte er auch jeden andern Zug thun.
3. Oder K. e1—f1; worauf die Königin durch L. e6—c4* verloren ging.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	4.	d4—c5	e7—e5
2. S.	b1—c3	Sr. g8—f6	5)	b2—b4	a7—a5
3)	f2—f3	c7—c5	6) L.	c1—a3	a5—b4

3. W. Um später durch e2—e4 zwei Bauern in die Mitte zu bringen.

5. W. Da, wie die Folge zeigen wird, der eroberte Bauer doch nicht gehalten werden kann, so war es fehlerhaft mit Deckung desselben, wie hier geschieht, Züge zu verlieren. Ein besserer Zug wäre L. c1—g5.

6. W. Durch a2—a3 konnte B. b4 nicht gedeckt werden, weil der Thurm a1 in Angriff kam, wenn der Bauer a2 von der Linie wich.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
7. L.	a3—b4	b7—b6	10. S.	c3—b1	L. a8—a4
8)	a2—a4	b6—c5	11.	c2—c3	D. d8—a5
9) L.	b4—a3	d5—d4	12) D.	d1—b3	S. b8—c6

8. W. Um nachgehends den Laufer zurückführen zu können. Indeſſen hätte auch S. c3—b5 geſchehen können.
9. S. Im Allgemeinen iſt es zwar nicht gut, den Mittelbauer früher, als er angegriffen wird, über die Mitte hinaus zu ziehen; hier konnte es indeß geſchehen, um den Angriff auf des Gegners Königinſeite zu unterſtützen.
12. Schwarz hat den Vortheil eines Bauern, und außerdem noch einen ſtarken Angriff.

B. Unregelmäßige Spielanfänge,

d. h.

ſolche, die mit andern Zügen anheben, als mit den Bauern des Königs und der Königin.

Erſtes Spiel.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) Sr.	g1—f3	d7—d5	4)	d4—c5	e7—e5
2.	d2—d4	f7—f6	5. L.	f4—g3	Lr. f8—c5
3. L.	c1—f4	c7—c5	6)	e2—e3	L. c8—g4

1. S. Um e2—e4 im folgenden Zuge zu hindern.
4. W. Beſſer würde e2—e3 geweſen ſein, weil der Gegner dadurch gehindert wäre, ein Bauerncentrum zu formiren.
6. Der W. zieht zunächſt Lr. f1—e2, und führt hernach ſeinen Springer aus dem Lager. — Wegen der Bauern, die der Schwarze auf der Mitte vereinigt hält, ſteht deſſen Spiel etwas beſſer.

Zweites Spiel.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1. S.	b1—c3	d7—d5	4.	e2—e3	Lr. f8—d6
2)	d2—d4	L. c8—f5	5) L.	f4—d6	c7—d6
3. L.	c1—f4	e7—e6	6) Lr.	f1—d3	Sr. g8—e7

2. S. Oder e7—e5. Siehe das folgende Spiel.
5. S. Dieſer Doppelbauer wird angenommen, weil er die Mitte verſtärkt.
6. Die Spiele ſtehen ſich einander gleich.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	S. b1—c3	d7—d5	4)	S. c3—b5	c7—c5
2)	d2—d4	e7—e5	5.	c2—c3	a7—a6
3.	d4—e5	d5—d4	6)	S. b5—a3	S. b8—c6

2. S. Dieser Zug führt für Schwarz zu einem lebhaften Angriffsspiele, im Fall, wie es geschehen kann, dieser Bauer genommen wird.
4. W. Auf S. c3—e4 konnte D. d8—d5 erfolgen.
6. S. Der Nachtheil eines eingebüßten Bauern gleicht sich durch eine bessere Stellung aus.

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c2—c4	e7—e5	4)	a2—a3	d7—d6
2.	e2—e4	Lr. f8—c5	5.	b2—b4	Lr. c5—b6
3.	Sr. g1—f3	S. b8—c6	6)	L. c1—b2	L. c8—g4

4. W. Um mit dem Bauer b2 vorzudringen.
6. Schwarz hat ein besser eröffnetes Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	f2—f4	d7—d5	4.	e2—e3	Sr. g8—f6
2.	d2—d4	L. c8—f5	5.	S. b1—c3	c7—c5
3.	Sr. g1—f3	e7—e6	6)	Lr. f1—b5*	S. b8—c6

6. Der zurückgebliebene Königsbauer des W. hindert um einige Züge die Entfaltung seines Spiels. Dasselbe erscheint deßhalb um etwas schwächer.

Sechstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	b2—b4	e7—e5	4.	Sr. g1—f3	Lr. f8—d6
2)	L. c1—b2	f7—f6	5.	e2—e3	L. c8—e6
3)	a2—a3	d7—d5	6)	d2—d3	c7—c5

2. S. In der Regel ist diese Deckung nicht anzurathen, weil, wenn sich die feindliche Königin nach h5 eine freie Linie eröffnet, ein Offizier gegen den Bauer e5 geopfert und das Spiel in Unordnung gebracht wird.
3. W. Oder e2—e4. Nahm jener hierauf den B. b4 mit seinem Laufer, so war die Folge 4. $\frac{\text{L. b2—e5}}{\text{f6—e5}}$ 5. $\frac{\text{D. d1—h5*}}{}$.
6. Der S. hat ein besser eröffnetes Spiel.

Siebentes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	g2—g4	d7—d5	4.	h2—h3	Lr. f8—c5
2.	e2—e3	e7—e5	5.	c2—c3	Lr. c5—b6
3.	Lr. f1—g2	Sr. g8—f6	6)	d2—d4	e5—c4

6. Die Spiele sind sich gleich.

Achtes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	a2—a4	e7—e5	4.	e2—e3	Lr. f8—d6
2.	c2—c3	d7—d5	5)	D. d1—e2	c7—c6
3.	b2—b4	L. c8—e6	6)	Sr. g1—f3	Sr. g8—f6

5. W. Um durch den Zug D. e2—b5* den Bauer b7 zu gewinnen.
5. S. Es zu hindern.
6. Der S. hat sein Spiel freier eröffnet und steht deßhalb besser.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	h2—h4	d7—d5	4.	L. c1—f4	Lr. f8—e7
2.	d2—d4	L. c8—f5	5.	Sr. g1—f3	L. f5—g4
3.	S. b1—c3	e7—e6	6)	L. f4—g3	S. b8—c6

1. S. Den gegnerischen Thurm von h3 zurückzuhalten.
6. Der S. führt seinen S. g8 aus dem Lager und bekommt ein freies, gut consolidirtes Spiel.

Zweites Kapitel.

Ganze Spiele.

I. Claſſiſcher Angriff im Lauferſpiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	12.	f2—f4	f5—e4
2. Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	13)	f4—e5	Tr. f8—f1*
3)	c2—c3	S. b8—c6	14) D.	d1—f1	S. c6—e5
4. Sr.	g1—e2	Sr. g8—f6	15.	d3—d4	S. e5—c4
5)	d2—d3	K. rochirt	16. Lr.	c2—e4	d6—d5
6) K.	rochirt	d7—d6	17. Lr.	e4—d3	S. c4—d6
7.	b2—b4	Lr. c5—b6	18. Sr.	e2—g3	Sr. e8—f6
8. Lr.	c4—b3	L. c8—e6	19. L.	c1—g5	h7—h6
9) Lr.	b3—c2	Sr. f6—e8	20. L.	g5—f6	D. d8—f6
10.	a2—a4	a7—a6	21) D.	f1—f6	g7—f6
11. K.	g1—h1	f7—f5	22. S.	b1—d2	T. a8—e8

---

3. S. Oder c7—c6. Siehe I. Veränderung.

5. S. Anſtatt deſſen Sr. f6—g4, ſo wäre die Folge geweſen:
6. $\frac{\text{VV. } d3—d4}{\text{S. } e5—d4}$ 7. $\frac{c3—d4}{\text{D. } d8—f6}$ 8. $\frac{\text{L. } c1—e3}{\text{Sr. } g4—e3}$ 9. $\frac{f2—e3}{\quad}$.
Auch hätte VV. im 8. Zuge ohne Gefahr rochiren können.

9. VV. Der Doppelbauer, welchen der Gegner erhalten hätte, wenn deſſen Lauſer geſchlagen wäre, würde ſeinem Spiele nicht nachtheilig geweſen ſein, weil das Mittelſpiel der Bauern dadurch verſtärkt und dem Tr. f8 eine freie Wirkungslinie eröffnet wäre.

10. S. Auch hätte 7a—5a geſpielt werden können.

13. VV. Ungeachtet der Vereinzelung des Bauern wäre d3—e4 doch beſſer geſpielt.

14. S. Oder e4—d3. Die Folge hätte ſein können:

	15.	16.	17.	18.	19.	20.
VV.	Lr. c2-d3	Lr. d3-c2	Sr. e2-d4	K. h1-h2	K. h2-g1	c3-d4
S.	S. c6-e5	S. e5-g4	S. g4-h2	D. d8-h4*	Lr. b6-d4*	D. h4-d4*

21. VV. Dadurch werden die feindlichen Bauern aufgeriſſen. Ueberdies wird in Folge des Abtauſches auch Zeit gewonnen, die noch im Lager zurückgebliebenen Offiziere herauszubringen.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
23.	S.	d2—f3	c7—c6	36.	Lr.	c6—d5	T. b4—a4
24.	S.	f3—h4	Lr. b6—d8	37.	T.	c1—c4	T. a4—c4
25.	T.	a1—f1	L. e6—f7	38.	Lr.	d5—c4	h5—h4
26.	Sr.	g3—f5	S. d6—f5	39.		d4—d5	Lr. d8—c7
27.	S.	h4—f5	h6—h5	40.	K.	h1—g1	Lr. c7—g3
28)		h2—h3	L. f7—g6	41.	K.	g1—f1	f6—f5
29)	T.	f1—d1	L. g6—f5	42.	K.	f1—e2	K. g7—f6
30.	Lr.	d3—f5	T. e8—e3	43.	K.	e2—d3	K. f6—e5
31.	T.	d1—c1	K. g8—g7	44.	Lr.	c4—b3	f5—f4
32.	Lr.	f5—c8	a6—a5	45.	K.	d3—e2	Lr. g3—h2
33.	Lr.	c8—b7	a5—b4	46.	K.	e2—f3	Lr. h2—g3
34.		c3—b4	T. e3—b3	47.	K.	f3—g4	K. e5—d6
35.	Lr.	b7—c6	T. b3—b4	48)	K.	g4—f5	Lr. g3—h2

28. W. Um dem Könige nöthigen Falls einen Ausweg zu bahnen.

29. W. Um hernach mittelst des Zuges: S. f5—d6, Thurm und Laufer zugleich anzugreifen.

29. S. Um es zu hindern.

48. Da der Schwarze nicht zu bewegen ist, die Deckung der B. B. f4 und h4 mittelst seines Laufers, oder die Position seines Königs, wodurch er den B. d5 am Fortrücken hindert, aufzugeben, so bleibt das Spiel unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3.		— —	c7—c6	10.	Lr.	b3—c2	d7—d6
4.		d2—d4	e5—d4	11.	Sr.	e2—g3	b7—b5
5)		c3—d4	Lr. c5—b6	12.		a2—a3	Lr. a5—b6
6.	Lr.	c4—b3	Sr. g8—f6	13.	L.	c1—e3	Sr. f6—e8
7.	S.	b1—c3	K. rochirt	14)		f2—f4	L. c8—e6
8)	Sr.	g1—e2	Lr. b6—a5	15)	D.	d1—d2	d6—d5
9.	K.	rochirt	D. d8—e7	16.		f4—f5	L. e6—d7

5. S. Um ein gleiches Spiel zu bekommen, konnte auch Lr. c5—b4* erwiedert werden. M. s. vor. Kap. Spielanfänge, A., I., Laufersp iel 1.

8. S. Ein indirecter Angriff auf den B. e4.

14. S. Auf f7—f5 folgte der Gegenzug e4—e5.

15. S. Stärker wäre der Zug f7—f6 gewesen.

17)		e4—e5	Sr. e8—c7	21.	Tr. f1—f6	Sr. c7—e6
18)		f5—f6	D. e7—d8	22.	D. d2—d8	Lr. b6—d4*
19)		f6—g7	K. g8—g7	23.	K. g1—h1	Lr. d4—e5
20.	L.	e8—h6*	K. g7—g8	24.	D. d8—h7	

17. S. Oder f7—f6. Siehe II. Veränderung.
18. S. Oder g7—f6. Siehe III. Veränderung.
19. S. Anstatt dessen Tr. f8—e8, so wäre die Folge:

		20.	21.	22.	23.	24.	25.
1	W.	Sr. g3-h5	Sr. h5-f6*	Tr. f1-f4	Tr. f4-f5	Tr. f5-h5	
	S.	D. d8-h4	K. g8-g7	D. h4-g5	D. g5-h4		
2	W.					Sr. f6-e8*	L. e3-g5
	S.				L. d7-f5	K. g7-f8	
3	W.		Sr. h5-f6*	e5-f6	D. d2-d3	g7-f8 S.	D. d3-h7
	S.	Tr. e8-e6	Tr. e6-f6	Sr. c7-e6	Sr. e6-f8	K. g8-f8	

23. S. Durch Sr. e6—g5, und nachdem dieser vom Laufer genommen, durch L. d7—f5 hätte das Spiel noch um einige Züge verlängert werden können.

II. Veränderung. (I.)

Stellung: W. K. g1 — D. d2 — T. a1 — Tr. f1 — Lr. c2 — L. e3 — S. c3 — Sr. g3 — B. a3; b2; d4; e5; f5; g2; h2. —
S. K. g8 — D. e7 — T. a8 — Tr. f8 — Lr. b6 — L. d7 — S. b8 — Sr. e8 — B. a7; b5; c6; d5; f7; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
17.		— —	f7—f6	23.	f5—g6		f6—f5
18.		e5—e6	L. d7—c8	24.	Lr. c2—f5		L. c8—e6
19)	S.	c3—e2	a7—a5	25)	L. e3—g5		D. e7—g5
20.	S.	e2—f4	S. b8—a6	26)	Lr. f5—e6*		K. g8—h8
21.	D.	d2—e2	Lr. b6—c7	27.	Tr. f1—f8†		
22.	S.	f4—g6	h7—g6				

19. S. Um die Offiziere nach dieser Seite in Activität zu setzen.
25. S. Oder Sr. e8—f6. Die Folge wäre:

	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.
W.	Lr. f5-d6*	L. g5-f6	Sr. g3-f5	D. e2-h5	D. h5-h2	D. h2-h7*	D. h7-h8†
S.	Tr. f8-f7	g7-f6	D. e7-d8	Lr. c7-h2*	D. d8-c7	K. g8-f8	

26. S. Den etwa auf f7 vorgesetzten Thurm schlug jener mit seinem Thurme, und setzte in wenigen Zügen mat.

III. Veränderung. (I.)

Stell.: wie im vorigen Spiele bis auf W. B. f5 auf f6, und S. Sr. e8 auf c7.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
18.	—	—	g7—f6	22.	Sr. g3—f5		Sr. g7—f5
19.	Tr.	f1—f6	Sr. e7—e8	23.	D. d3—f5		Lr. b6—d4*
20.	L.	e3—g5	Sr. e8—g7	24)	K.	g1—h1	D. e7—e5
21.	D.	d2—d3	L. d7—f5	25.	D.	f5—h7†	

24. S. Durch Tr. f8—e8 hätte das Spiel noch um einen Zug hingehalten werden können.

Zweites Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	6.	D.	d1—e2	Sr. e4—g5
2.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	7.		f2—f4	Sr. g5—e6
3.		c2—c3	Sr. g8—f6	8.		f4—f5	Sr. e6—f8
4.		d2—d4	e5—d4	9)	Sr.	g1—f3	d4—c3
5)		e4—e5	Sr. f6—e4	10.	L.	c1—g5	c3—b2

5. S. Gerathener wäre der Zug D. d8—e7, namentlich für den schwächern Spieler. Würde der Gegner darauf B. d4 nehmen, so böte der angegriffene Laufer Schach, rochirt hernach und erhielte ein starkes Spiel; zöge W., Zug 6 aber D. d1—e2, so ginge S. mit dem Königsspringer auf dessen Standfeld zurück und bliebe im Vortheile eines Bauern.

9. S. Bei weitem sicherer wäre h7—h6 gewesen, weil dadurch der feindliche Laufer von dem Felde g5 zurückgehalten, auch dem Springer damit ein Ausgang nach h7 eröffnet wurde.

10. W. Ueber den wirksamsten Zug in dieser Position sind die Schriftsteller nicht einig. Allgaier — Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiele. Wien 1795—1796. Siebente und neueste Auflage von C. de Santo-Vito. Wien 1841. 8. — läßt W. L. c1—g5 ziehen, worauf der Gegner 10. die Königin durch Lr. c5—e7 deckt und hernach in Folge des Vordringens des B. f5 in Nachtheil kommt. C. F. v. Jaenisch — Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs (1842—1843) Bd. 1, Seite 161 — tadelt den Zug (W. 10. L. c1—g5) und behauptet, daß S. sich hierauf leicht erholen und selbst Vortheile erlangen würde, und zwar durch folgendes Spiel:

W. 10. $\frac{\text{D. d2—b2}}{\text{Lr. c5—e7}}$ 11. $\frac{\text{f5—f6}}{\text{g7—f6}}$ 12. $\frac{\text{e5—f6}}{\text{L. e7—d6}}$ 13.
S. $\frac{\text{c3—b2}}{}$

u. s. w. Dieser Ansicht wird von v. Bilguer und v. d. Lasa, in

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	D.	e2—b2	Lr.	c5—e7	17. Sr.	f3—e5*	K.	c6—c5
12)	D.	b2—b3		d7—d5	18. Tr.	f1—c1*	K.	c5—d4
13)	Lr.	c4—d5	Lr.	e7—g5	19. D.	b3—c3*	K.	d4—e4
14)	Lr.	d5—f7*	K.	e8—d7	20. Tr.	c1—e1*	K.	e4—f5
15.	K.	rochirt	Lr.	g5—e7	21. D.	c3—f3*	K.	f5—g5
16.		e5—e6*	K.	d7—c6	22)	h2—h4*		

ihrem Handbuche des Schachspiels. Berlin 1843. Bd. 1, Seite 184, Note 10, beigestimmt.

Obschon man hier, wie ich glaube, den stärksten Zug — nämlich W. 10. Sr. f3—g5. Siehe IV. Veränderung — überhaupt übersehen hat, so dürfte der getadelte Allgaier'sche Zug doch den Vorzug verdienen, indem dieser ein lebhafteres, nachdrücklicheres Spiel herbeiführt, als der Springerzug von Jaenisch. Der vom letztern als so gefährlich erachtete Zug S. 10. c3—b2 ist ohne Nachhalt, wie der Verlauf dieses Spiels, worin dieser Zug verfolgt wird, genügend ausweist.

12. W. Anstatt des Zuges f5—f6, den nach Jaenisch der W. thun soll.

12. S. Oder Lr. e7—g5. Siehe I. Veränderung. — Auf Sr. f8—e6, nahm jener zuerst den Laufer e7, hernach den Springer mit dem B. f5 und gewann dabei einen Offizier.

13. S. Auf Sr. f8—d7 erfolgte 14. W. Lr. d5—f7* und 15. W. f5—f6. Nahm der Springer alsdann den B. f6 — nahm B. g7, so wurde der König durch L. g5—h6 mat gesetzt —, so entstand folgendes Spiel:

W. e5—f6 L. g5—f6 0—0 S. b1—c3
S. Lr. e7—f6 D. d8—f6 D. f6—a1

14. S. Oder K. e8—e7, woraus folgendes Spiel entstände:

		15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	W.	Sr. f3-g5	D. b3-b4*	e5-e6*	e6-e7			
	S.	L. c8-f5	K. e7-d7	K. d7-c8				
2	W.				Sr. g5-e6	Lr. f7-e6*	0—0	D. b4-g4*
	S.			Sr. f8-e6	Lr. f5-e6	K. d7-e6	S. b8-c6	

22. W. Im andern Zuge mat.

I. Veränderung.

Stell.: W. K.; T.; Tr.; S. im Lager D. b3 — Lr. c4 — L. g5 — Sr. f3 — B. a2; e5; f5; g2; h2. —

S. Lr. e7 — Sr. f8 — Königsbauer fehlt; alle übrigen Figuren noch im Lager.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12.	—	—	Lr. e7—g5	13. Lr.	c4—f7*	K.	e8—e7

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
14)	Sr.	f3—g5	c7—c6	21.	K.	g1—h1	h7—g6
15.		f5—f6*	g7—f6	22.	Sr.	g5—f7*	K. h6—g7
16)		e5—f6*	K. e7—f6	23.	Tr.	f6—f3*	K. g7—f8
17)	K.	rochirt*	K. f6—g7	24.	D.	c3—h8*	K. f8—e7
18.	D.	b3—c3*	K. g7—h6	25.	D.	h8—e5*	K. e7—f8
19)	Tr.	f1—f6*	Sr. f8—g6	26.	Sr.	f7—h6†	
20.	Lr.	f7—g6	D. d8—b6*				

14. S. Auf c7—c5 zog W. D. b3—d5; auf d7—d6 aber e5—e6 oder eben so gut f5—f6* oder endlich wurde auf h7—h6 von gegnerischer Seite f5—f6* erwiedert.

16. S. Oder K. e7—d6. Siehe II. Veränderung.

17. S. Nach K. f6—g5 erfolgte 18. W. D. b3—e3* und bald darauf mat. Zog der König sich nach e7 zurück, so entstanden folgende Spiele:

		18.	19.	20.	21.
1	W.	Tr. f1—e1*	D. b3—g3*	Tr. e1—e8	D. g3—e3*
	S.	K. e7—d6	K. d6—c5	D. d8—b6	
2	W.		Lr. f7—e6	Tr. e1—e6*	Tr. e6—d6* Sr. g5—f7*
	S.	Sr. f8—e6	d7—e6	K. e7—d7	K. d7—d6

19. W. Den feindlichen Thurm mit der Königin zu nehmen, war nicht so gut.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K.; T. Tr.; und S. im Lager — D. b3 — Sr. g5 — Lr. f7 — B. a2; f6; g2; h2. —
S. D.; T. Tr.; L. und S. im Lager — K. e7 — Sr. f8 — B. a7; b7; c6; d7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
16.	—	—	K. e7—d6	21.	T.	a1—b1*	K. b6—a5
17.	D.	b3—g3*	K. d6—c5	22)	D.	d6—d2	D. f8—f7
18.	Sr.	g5—e4*	K. c5—b6	23.	S.	c3—d5*	K. a5—a6
19.	D.	g3—d6	Sr. f8—e6	24.	Sr.	e4—c5*	Sr. e6—c5
20.	S.	b1—c3	D. d8—f8	25.	S.	d5—c7†	

22. S. Oder K. a5—a6. Siehe III. Veränderung.

III. Veränderung. (II.)

Stell.: W. K. e1 — D. d2 — T. b1 — Tr. h1 — S. c3 — Sr. e4 — Lr. f7 — B. a2; f6; g2; h2. —
S. K. a5 — D. f8 — T. a8 — Tr. h8 — S. b8 — Sr. e6 — L. c8 — B. a7; b7; c6; d7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
22.	—	—	K. a5—a6	27.	D. d3—c4		L. c8—b7
23.	D.	d2—d3*	K. a6—a5	28.	D.	c4—c5*	S. c7—b5
24)	T.	b1—b5*	K. a5—a6	29.	S.	c3—b5	S. b8—a6
25)	Sr.	e4—d6	Sr. e6—c7	30.	Sr.	d6—c4*	K. a5—a4
26.	T.	b5—b7*	K. a6—a5	31.	S.	b5—c3†	

24. S. Auf die Wegnahme des Thurmes vom Bauer c6 folgte D. d3—h5†.

25. S. Auf b7—b6 wurde T. b5—c5 Schach geboten, und der alsdann auf b5 vorgeschobene Bauer vom Thurme geschlagen u. s. w. Auf Sr. e6—f4 aber erwiederte Weiß D. d3—c4, wogegen nach Sr. e6—c5 folgende Variation entstand:

	26.	27.	28.
W.	T. b5—c5*	S. c3—d5*	Sr. d6—e4†
S.	K. a6—b6	K. b6—c5	

IV. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10)	Sr.	f3—g5	c3—b2	15)	Lr.	f7—d5*	K. c6—b6
11.	Lr.	c4—f7*	K. e8—e7	16.	D.	e2—b2*	K. b6—a6
12.		f5—f6*	g7—f6	17.	Lr.	d5—c4*	K. a6—a5
13)		e5—f6*	K. e7—d6	18.	D.	b2—b5†	
14.	L.	c1—f4*	K. d6—c6				

10. S. Oder d7—d5. Die Folge wäre gewesen:

		11.	12.	13.	14.	15.	16.
1	W.	e5-d6*	Sr. g5-f7	L. c1-g5	D. e2-e7*	D. e7-c7†	
	S.	K. e8-d7	D. d8-f6	D. f6-f5	K. d7-c6		
2	W.			Sr. f7-e5*	D. e2-d3*	D. d3-e2*	D. e2-e8
	S.		D. d8-e8	K. d7-d6	K. d6-e5	K. e5-f5	

13. S. Auf K. e7—f6 folgte Tr. h1—f1*.

15. S. Nahm der König den Läufer, so setzte jener mit Königin nach e4 mat! —

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	9) Sr.	f3—g5*	K. f7—e7
2. Lr.	f1—c4	Sr. g8—f6	10. Sr.	g5—f7	D. d8—e8
3.	d2—d3	Lr. f8—c5	11) D.	e2—g4	h7—h6
4) Sr.	g1—f3	Sr. f6—g4	12) S.	b1—c3	S. c6—b4
5) D.	d1—e2	Lr. c5—f2*	13. L.	c1—g5*	h6—g5
6. K.	e1—d1	Lr. f2—b6	14. D.	g4—g5*	K. e7—f8
7) Tr.	h1—f1	S. b8—c6	15. Sr.	f7—h6*	D. e8—f7
8) Lr.	c4—f7*	K. e8—f7	16. D.	g5—d8†	

4. S. Durch diesen Zug setzt man sich heftigen Angriffen aus und ist solcher deßhalb als Fehler anzusehen. Anfänger pflegen leicht auf diesen Fehlzug zu verfallen, weil er anscheinend zu einem guten Angriff führt.

5. W. Oder Lr. c4—f7*. Nahm der andere alsdann den Laufer, so wurde mittelst Sr. f3—g5 Schach geboten und der Offizier zurückgewonnen; nahm er ihn nicht, so führte der Zug L. c1—g5 zu einem vortheilhaften Spiele.

5. S. Besser wäre d7—d6 gewesen.

7. W. Wollte der Gegner jetzt rochiren, so würde mittelst h2—h3 der Springer verdrängt und der Bauer e5 durch Sr. f3 zurückgewonnen werden.

8. S. Zog der König anstatt dessen nach e7 oder f8, so erfolgte jener Seits S. b1—c3 oder, auf den andern Zug, Lr. f7—d5, wobei W. gewann.

9. W. Dieser Zug formirt einen stärkern Angriff, als Sr. f3—e5, indem der König dadurch von e6 zurückgehalten wird.

11. S. Um den feindlichen Laufer von g5 zurückzuhalten. Nach d7—d5 entstand folgende Variation:

	12.	13.	14.	15.	16.
W.	L. c1—g5*	Sr. f7—h6*	Tr. f1—f7*	D. g4—h5	D. h5—f3
S.	K. e7—f8	D. e8—f7	K. f8—e8	g7—g6	

12. S. Um den feindlichen Springer nicht nach d5 kommen zu lassen. Aber weder durch diesen noch durch einen andern Zug ist der Verlust des Spiels zu vermeiden.

III. Zweispringerspiel im Nachzuge.*)

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5)	e4—d5	Sr. f6—d5
2. Sr.	g1—f3	S. b8—c6	6)	d2—d4	e5—d4
3. Lr.	f1—c4	Sr. g8—f6	7. Sr.	g5—f7	D. d8—e7*
4. Sr.	f3—g5	d7—d5	8. D.	d1—e2	D. e7—e2*

*) Diese Spielart nennt v. Bilguer, weil der Nachziehende (hier Schwarz) im zweiten und dritten Zuge seine beiden Springer ins Feld führt: Zweispringerspiel im Nachzuge. Von demselben besitzen wir eine ausführliche, aus 206 Varianten bestehende, Analyse dieses Spiels — Zweispringerspiel im Nachzuge. Mit 10 Tabellen in gr. 4. Berlin. 1839. 8. —. Diese Spielart bedingt folgende drei Anfangszüge 1. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 2. $\frac{Sr.\ g1-f3}{S.\ b8-c6}$ 3. $\frac{Lr.\ f1-c4}{Sr.\ g8-f6}$. Ueber dieses Spiel vergl. man indessen v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels, I., Spiel 1, Seite 148.

5. S. Würde S. c6—a5 gezogen, so ginge ein Bauer verloren. Siehe

	6.	7.	8.	9.
W.	Lr. c4—b5*	D. d1—e2	Lr. b5—d7*	c2—c4
S.	L. c8—d7	Lr. f8—d6	D. d8—d7	

6. W. Diesen Zug kann W. zwar ohne Gefahr thun, doch wird Schwarz bei richtigem Spiele eine gleiche Stellung bekommen; es sind freilich einige Fallen vorhanden, doch sind diese leicht zu vermeiden. Des Weißen bester Zug ist Sr. g5—f7. Man vergl. v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. Note 6. — Siehe auch das folgende Spiel.

6. S. v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. §. 1. geben zu diesem Zuge folgende zwei Varianten:

		6.	7.	8.	9.	10.	11.
1	W.		c2-c3	D. d1-d5	D. d5-d8*	L. c1-g5*	
	S.	S. c6-d4	S. d4-e6	S. e6-g5	K. e8-d8		
2	W.		Sr. g5-e6	Lr. c4-b5	D. d1-h5*	Lr. b5-c6*	d4-e5
	S.	L. c8-e6	f7-e6	Sr. d5-e7	Sr. e7-g6	b7-c6	

Indessen größern Vortheil als die oben ausgeführten drei Züge des Schwarzen: e5—d4, S. c6—d4 und L. c8—e6, dürfte der, von den bisherigen Bearbeitern dieses Spiels übersehene Zug Lr. f8—e7 bieten, weil, wenn er bei einem richtigen Gegenspiele auch zu einer Gleichheit der Figuren und Position führt, derselbe doch in der praktischen Ausführung für den Gegner äußerst schwierig ist und Gelegenheit zu Fallen gibt, die nur durch große Vorsicht zu vermeiden sind. Siehe das sechste Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	K. e1—e2	K. e8—f7	11)	Lr. d5—e6*	K. f7—e6
10.	Lr. c4—d5*	L. c8—e6			

11. „Der Läufer d5 kann nun den Springer c6 nehmen und dem Schwarzen einen Bauern verdoppeln; doch wird es für besser gehalten, den Läufer e6 zu nehmen, weil die beiden Läufer des Schwarzen dessen Spiel ein Uebergewicht verleihen würden. Nach dem Umtausche der Läufer wird Weiß durchaus keinen Vortheil mehr haben. Siehe Anmerk. des v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. a. a. O. Note 8.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	11.	d2—d4	D. d8—d6
2.	Sr. g1—f3	S. b8—c6	12.	L. c1—f4	b7—b5
3.	Lr. f1—c4	Sr. g8—f6	13.	L. f4—e5	D. d6—d7
4.	Sr. f3—g5	d7—d5	14.	L. e5—g7	K. e6—f7
5.	e4—d5	Sr. f6—d5	15.	L. g7—h8	b5—c4
6)	Sr. g5—f7	K. e8—f7	16.	D. e4—h7*	K. f7—e8
7.	D. d1—f3*	K. f7—e6	17.	D. h7—d7*	L. c8—d7
8)	S. b1—c3	S. c6—b4	18.	S. c3—d5	c6—d5
9)	D. f3—e4	c7—c6	19)	L. h8—e5	
10)	a2—a3	S. b4—a6			

6. W. Anstatt des vorigen Zuges d2—d4.

8. S. Oder mit dem Springer nach e7; worauf die nächsten Züge sein würden:

9.	10.	11.	12.
W. d2—d4	0—0	Tr. f1—e1	T. e1—e5(1)
S. h7—h6	c7—c6	K. e6—d6	

1. Ueber den Verfolg dieses Spiels vergl. man v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. §. 2, Sp. 4 und 5.

9. W. Anstatt dieses Zuges empfiehlt de la Bourdonnais — Nouveau traité du jeu des échecs. Paris 1833 (Bruxellus 1842) Seite 44 — a2—a3. Schwarz würde hierauf aber S. b4—c2* und hernach S. c2—d4 erwiedern und, wie v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. §. 2, Sp. 3 beweisen, nur ein gleiches Spiel zu Wege bringen.

10. S. Auch unter diesen Umständen wäre, um ein Tempo zu gewinnen, S. b4—c2* der beste Zug gewesen.

19. Die Uebermacht der Bauern läßt Weiß das Spiel gewinnen.

Sechstes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	10) D.	f3—f7*	K. e8—d7	
2. Sr.	g1—f3	S. b8—c6	11)	c2—c3	Tr. h8—f8	
3. Lr.	f1—c4	Sr. g8—f6	12. D.	f7—g7	S. d4—c2*	
4. Sr.	f3—g5	d7—d5	13. K.	e1—d1	S. c2—a1	
5.	e4—d5	Sr. f6—d5	14. D.	g7—e5	D. d8—e8	
6)	d2—d4	Lr. f8—e7	15. Tr.	h1—e1	K. d7—d8	
7) Sr.	g5—f7	K. e8—f7	16) L.	c1—f4	D. e8—d7,	
8. D.	d1—f3*	K. f7—e8	17. Tr.	e1—e2	D. d7—d6	
9) Lr.	c4—d5	S. c6—d4	18) D.	e5—d6	Lr. e7—d6	

---

6. S. Anstatt der im vierten Spiele durchgeführten Züge: e5—d4, S. c6—d4 und L. c8—e6.

7. W. Oder D. d1—f3, siehe I. Veränderung; oder d4—e5, siehe II. Veränderung.

9. W. Hätte die Königin den Springer genommen, so würde Schwarz diese gewechselt und hernach durch S. c6—d4 ein gutes Spiel bekommen haben.

10. W. Oder:

		10.	11.	12.	13.	14.	15.
1	W.	D. f3-e4	Lr. d5-b7	D. e4-b7	K. e1-e2		
	S.	Lr. e7-f6	L. c8-b7	S. d4-c2*	S. c2-a1		
2	W.		Lr. d5-b3	D. e4-b7	D. b7-a7	a2-b3	K. e1-e2
	S.		L. c8-f5	Tr. a8-b8	Tr. b8-b3	S. d4-c2*	D. d8-d3†
3	W.	D. f3-h5*	D. h5-e5	D. e5-g3	L. c1-e3	K. e1-d2	
	S.	K. e8-d7	Lr. e7-f6	D. d8-e7*	S. d4-c2*	S. c2-a1 (1)	

1. S. Statt dessen hätte auch S. c2—e3 ein starkes Spiel gegeben.

11. W. Auch auf die Rochade würde Schwarz den Bauer c2 genommen haben und wäre hernach, hätte W. hierauf Tr. f1—d1 gespielt, mit dem Springer auf d4 zurückgegangen. Dagegen folgte auf 11. W. Lr. d5—e4 (oder b3) D. d8—f8 (c7—c6 wäre nicht so gut), und behielt Schwarz den Angriff.

16. W. Auf L. c1—g5 erwiederte Schwarz D. e8—h5* und gewann einen Offizier.

18. Binnen wenigen Zügen befreit Schwarz seine Offiziere und bekommt ein starkes Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.	D.	d1—f3	Lr. e7—g5	11.	K.	e1—d1	S. c6—d4
8)	L.	c1—g5	D. d8—g5	12.	Tr.	h1—e1	f7—f6
9.	Lr.	c4—d5	D. g5—c1*	13.		f2—f4	L. c8—g4*
10.	D.	f3—d1	D. c1—d1*	14)	K.	d1—c1	K. roch. c8

8. W. Oder Lr. c4—d5. Siehe die Folge:

	8.	9.	10.	11.	12.
W.		Lr. d5—c6	Lr. c6—b7	D. f3—b7	D. b7—a7
S.	0—0	Lr. g5—c1	L. c8—b7	T. a8—b8	Lr. c1—b2

14. Schwarz hat einen Bauer vor und ein besseres Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.		d4—e5	Lr. e7—g5	11.	S.	b1—d2	L. c8—e6
8)	L.	c1—g5	D. d8—g5	12)	D.	d5—d3	D. c2—d3*
9.	D.	d1—d5	D. g5—c1	13)	Lr.	c4—d3	S. c6—e5
10)	K.	e1—e2	D. c1—c2*				

8. W. Oder L. c4—d5. Siehe die Folge:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.		f2-f4	D. d1-d4	K. e1-f1(1)	D. d4-e4*	
S.	S. c6-e5	L. c8-g4	Lr. g5-h4*	S. e5-g6	S. c6-e7	
W.		L. c1-g5	0-0	D. d1-e1	f2-f4	S. b1-c3
S.		D. d8-g5	L. c8-g4	0-0-0	D. g5-e7	D. e7-c5*

1. W. Auf g2—g3 würde jener S. e5—f3* erwiedern und die Königin gewinnen.

10. W. Ginge die Königin zur Deckung des Königs nach d1 zurück, so würde Schwarz den Bauer b2 nehmen und dabei gewinnen.

12. W. Oder d5—c5, worauf aber jener seinen Angriff auf den König durch T. a8—d8 wesentlich verstärkte.

12. S. Auch L. e6—c4 und 13. S. D. c2—b2 sind starke Züge.

13. Der Schwarze ist im Vortheil.

III. Königin-Läuferspiel.

Siebentes Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4	d7—d5	2.	L.	c1—f4	L. c8—f5

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	S. b1—c3	S. b8—c6	11.	b2—b4	a7—a5
4)	f2—f3	S. c6—b4	12.	e4—e5	Sr. f6—d5
5.	e2—e4	d5—e4	13.	S. c3—d5	c6—d5
6)	f3—e4	L. f5—d7	14.	D. d1—d5	e7—e6
7.	a2—a3	S. b4—c6	15.	D. d5—b7	L. e7—c6
8.	d4—d5	S. c6—b8	16.	Lr. c4—b5	L. c6—b5
9.	Lr. f1—c4	c7—c6	17.	D. b7—a8	a5—b4
10.	Sr. g1—f3	Sr. g8—f6	18)	a3—b4	

4. S. Ein schwacher Angriffszug. Besser wäre e7—e6 gewesen; siehe das neunte Spiel.

6. S. Zöge sich der Laufer anstatt dessen nach g6 zurück, so entstände folgende Spielart:

		7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1	W.	a2-a3	Lr. f1-b5	d4-d5	e4-d5	D. d1-e2	d5-c6	
	S.	S. b4-c6	e7-e6	e6-d5	D. d8-e7*	a7-a6		
2	W.			d4-d5	d5-c6	T. a1-d1	c6-b7	L. f5-c7
	S.		D. d8-d7	a7-a6	D. d7-d1*	a6-b5	T. a8-b8	

18. Des Weißen Spiel ist das stärkere.

Achtes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	8.	c3—b4	Sr. g8—e7
2.	L. c1—f4	L. c8—f5	9)	Sr. g1—f3	Sr. e7—c6
3.	e2—e3	c7—c5	10)	b4—b5	D. d8—a5*
4.	L. f4—b8	T. a8—b8	11)	D. d1—d2	Sr. c6—b4
5)	d4—c5	e7—e5	12.	K. e1—d1	D. a5—a4*
6.	b2—b4	a7—a5	13.	K. d1—c1	Sr. b4—c2
7.	c2—c3	a5—b4	14.	D. d2—d5	T. b8—d8

5. W. Besser wäre c2—c3 oder Sr. g1—f3 gewesen. Den Bauer zu nehmen, ist nämlich deßhalb nicht so gut, weil der Gegner mit seinen Mittelbauern dann vordringt, und die Deckung der gewonnenen Figur zu viele Züge erfordert.

9. W. Auf g4—g5 folgt anderer Seits d5—d4, wodurch dieser ein gutes Spiel erhält.

10. W. Ein stärkerer Zug wäre Lr. f1—b5 gewesen.

11. W. Auf S. b1—d2 wäre, mit noch größerer Gefahr für das diesseitige Spiel, ebenfalls Sr. c6—b4 erfolgt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	D. d5—e5*	L. f5—e6	20.	D. g7—b2	T. d8—c8
16.	Lr. f1—e2	Sr. c2—a1	21.	K. c1—b1	L. e6—f5*
17.	D. e5—a1	Lr. f8—c5	22.	K. b1—a1	D. a3—b2*
18)	D. a1—g7	Lr. c5—a3*	23)	K. a1—b2	T. c8—c2*
19.	S. b1—a3	D. a4—a3*			

15. S. Oder auch Lr. f8—e7. Es folgte dann etwa:

		16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	W.	D. e5-f5	Lr. f1-d3	Lr. d3-c2	D. f5-c2	K. c1-c2	
	S.	Sr. c2-a1	D. a4-a2	Sr. a1-c2	D. a2-c2	Lr. e7-c5	
2	W.		Lr. f1-e2	Lr. e2-d1	Tr. h1-d1		
	S.		D. a4-a2	T. d8-d1*	Sr. a1-b3†		
3	W.			Sr. f3-d4	e3-d4	K. c1-d1(1)	K. d1-e1
	S.			T. d8-d4	Lr. e7-g5*	D. a2-b3*	Sr. a1-c2*(2)

1. W. Auch f2—f4 rettete das Spiel nicht.
2. S. Der König muß nach f1 flüchten und wird hernach durch D. b3—b1 mat gesetzt.

18. W. Nach jedem andern Zuge hätte Schwarz rochirt und ein gutes Spiel bekommen.

23. Schwarz gewinnt einen Offizier und hierauf das Spiel.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	11. S.	b5—c3	T. a8—c8
2. L.	c1—f4	L. c8—f5	12. Lr.	d3—f5	S. e7—f5
3. S.	b1—c3	S. b8—c6	13.	e3—e4	d5—e4
4.	f2—f3	e7—e6	14.	f3—e4	S. f5—h4
5.	e2—e3	Sr. g8—f6	15.	g2—g3	S. h4—f3*
6. S.	c3—b5	Lr. f8—d6	16. K.	e1—f2	S. f3—g5
7) L.	f4—d6	c7—d6	17. D.	d1—d3	Sr. f6—g4*
8.	c2—c4	K. rochirt	18) K.	f2—g2	h7—h5
9. Lr.	f1—d3	S. c6—e7	19)	h2—h3	Sr. g4—h6
10. Sr.	g1—e2	a7—a6			

7. S. Dieser Doppelbauer ist ausnahmsweise, indem er das Mittelspiel der Bauern verstärkt, von keinem Nachtheil.

18. S. Raubte der Thurm c8 den Bauer e4, so zog der Weiße h2—h3 und gewann dabei. Auf D. d8—f6 folgte dagegen 18. W. Tr. h1—f1 und 19. W. h2—h4.

19. Die Spiele stehen gleich.

IV. Königin-Bauer im Nachzuge.

Zehntes Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4		d7—d5	12.	D. d1—e2		Lr. f8—b4
2.	e4—d5		D. d8—d5	13.	L. e3—d2		D. d6—e2*
3)	S. b1—c3		D. d5—d8	14)	K. e1—e2		T. d8—e8*
4.	d2—d4		S. b8—c6	15.	K. e2—f3		T. e8—e6
5.	L. c1—e3		e7—e5	16.	g2—g3		Sr. g8—f6
6.	Lr. f1—b5		L. c8—d7	17.	Tr. h1—e1		Tr. h8—e8
7)	Sr. g1—f3		e5—d4	18.	a2—a3		Lr. b4—a5
8.	Sr. f3—d4		S. c6—d4	19.	b2—b4		Lr. a5—b6
9.	Lr. b5—d7*		D. d8—d7	20.	S. c3—a4		Sr. f6—d7
10.	Lr. e3—d4		K. rochirt	21.	S. a4—b6*		Sr. d5—b6
11.	L. d4—e3		D. d7—e6	22)	Tr. e1—e6		Tr. e8—e6

3. S. Böte die Königin auf e5 oder e6 Schach, so würde der Weiße seinen Laufer vorgezogen und so mit Gewinn eines Tempo's einen Offizier ins Spiel gebracht haben, während man selbst dem Königsbauer den freien Ausgang versperrt hätte.

7. W. Anstatt dessen den Springer zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

14. S. Auf Sr. g8—f6 ließ der Weiße Tr. h1—d1 folgen und zog hernach seinen König hinter die Bauern zurück.

22. Die Spiele stehen gleich.

Eilftes Spiel.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4		d7—d5	9.	L. c1—e3		b7—b5
2)	e4—e5		c7—c5	10.	h2—h3		h7—h5
3.	f2—f4		L. c8—f5	11.	Sr. f3—h4		L. f5—e4
4.	c2—c3		S. b8—c6	12.	S. b1—d2		Lr. f8—e7
5.	Lr. f1—b5		D. d8—b6	13.	Sr. h4—f3		L. e4—d3
6.	Lr. b5—c6*		D. b6—c6	14.	K. e1—f2		Sr. g8—h6
7.	d2—d4		c5—c4	15.	a2—a4		b5—b4
8.	Sr. g1—f3		e7—e6	16.	Sr. f3—e1		L. d3—g6

2. W. Dieser Zug führt zu einer beschränkten, unbeholfenen Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
17. S. d2—f3	b4—b3	19) Sr. e1—f3	K. e8—d7
18) S. f3—h2	f7—f5	20) D. d1—g1	

18. W. Der Zug g2—g4, um damit den Durchbruch der Linie zu bewerkstelligen, zöge den Verlust des Spiels nach sich. Siehe I. Veränder.

19. W. Den Bauer passé im Vorbeigehen mit B. e5 (e5—f6) zu nehmen, wäre nicht gut; ebenso durfte auch der B. g2 in diesem Zuge nicht vordringen, um die feindliche Linie zu durchbrechen, weil jener — 19. $\frac{\text{h3—g4}}{\text{h5—g4}}$ 20. $\frac{\text{Sr. h6—g4*}}{}$ — offenbar dabei gewonnen hätte.

20. Der Weiße forcirt auf der Königsseite den Angriff und gewinnt dadurch einen kleinen Vortheil in der Position.

I. Veränderung.

Stell.: W. D.; T.; und Tr. im Lager — K. f2 — L. e3 — Sr. e1 — S. f3 — B. a4; b2; c3; d4; e5; f4; g4; h3.

S. K.; T.; und Tr. im Lager — D. c6 — Lr. e7 — L. g6 — Sr. h6 — B. b3; c4; d5; e6; f7; g7; h5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
18. g2—g4	h5—g4	22. D. d1—e2	Sr. e3—c2
19. h3—g4	Sr. h6—g4*	23) S. e1—c2	b3—c2
20. K. f2—g1	Tr. h8—h1*	24. S. f3—e1	T. a8—b8
21. K. g1—h1	Sr. g4—c3		

24. Weiß hat ein gewonnenes Spiel.

V. Mat in wenigen Zügen.

Zwölftes Spiel.

(Schülermat.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	3. D. d1—h5	Sr. g8—f6
2. Lr. f1—c4	Lr. f8—c5	4. D. h5—f7†	

Dreizehntes Spiel.

(Complicirtes Schülermat.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	2. Lr. f1—c4	Lr. f8—c5

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
3) D.	d1—f8	Sr. g8—h6	5. L.	c1—h6	Lr. d4—b2
4.	d2—d4	Lr. c5—d4	6. D.	f3—f7†	

3. S. Die besten Vertheidigungszüge gegen dieses Mat sind D. d8—e7 oder Sr. g8—f6.

Vierzehntes Spiel.

(Kürzestes Mat.)

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1.	g2—g4	e7—e5	2.	f2—f3	D. d8—h4†

Zweiter Abschnitt.

Gambit-Spiele.

Uebersicht

der

in diesem Abschnitte behandelten Spielarten.

Erstes Kapitel.

Gambit-Eröffnungen.

A. Regelmäßige Gambitanfänge,
  I. vom Könige:
    1. Springergambit,
    2. Laufergambit,
  II. von der Königin.
B. Unregelmäßige Gambitanfänge.
C. Zurückgewiesenes Gambit.

Zweites Kapitel.

Ganze Gambitspiele.

A. Regelmäßiges Gambit,

I. vom Könige:

1. — 2. Spiel: Gambit des Salvio und Cochrane,

3. — 6. Spiel: Gambit des Greco und Philidor,

7. — 8. Spiel: Gambit des Allgaier,

9. — 10. Spiel: Gambit des Muzio (Springeropfer),

11. — 12. Spiel: Gambit des Cunningham,

13. Spiel: Gambit vom Königslaufer,

14. — 15. Spiel: Gambit in der Rückhand;

II. von der Königin:

16. — 20. Spiel: Gambit in der Vorhand, Zug 2. $\frac{c2-c4}{d5-c4}$,

21. Spiel: Gambit in der Rückhand, Zug 2. $\frac{L.c1-f4}{c7-c5}$.

B. Unregelmäßiges Gambit,

22. Spiel: Zug 3. $\frac{Sr.g1-f3}{d7-d5}$,

23. Spiel: Zug 3. $\frac{h2-h4}{Lr.f8-e7}$,

24. Spiel: Evans-Gambit,

25. Spiel: Schottisches Gambit.

C. Zurückgewiesenes Gambit,

I. vom Könige:

26. Spiel: Zug 2. $\frac{f2-f4}{d7-d5}$,

II. von der Königin:

27. Spiel: Zug 2. $\frac{c2-c4}{c7-c5}$,

28. Spiel: Zug 2. $\frac{c2-c4}{f7-f5}$.

Erstes Kapitel.

Gambit-Eröffnungen.

A. Regelmäßige Gambitanfänge.

I. Vom Könige.

1. Springergambit.*)

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	3)	Sr. g1—f3	g7—g5
2)	f2—f4	e5—f4	4)	Lr. f1—c4	g5—g4

*) Die den verschiedenen Gambits, meistens nach ihren vorzüglichsten Bearbeitern, beigelegten speciellen Benennungen werden im folgenden Kapitel unter den „Ganzen Spielen" angezeigt werden.

2. W. Dieser Bauer — Gambitbauer des Königs — wird geopfert, um die Offiziere leichter ins Spiel zu bringen und einen forcirten Angriff zu gewinnen.

2. S. Indem dieser Bauer geschlagen wird, ist — im Kunstausdruck zu reden — das Gambit angenommen. Geschieht anstatt dessen ein anderer Zug, so nennt man das Gambit umgangen oder zurückgewiesen, es verwandelt sich hernach in ein gewöhnliches Spiel.

3. W. Dieser Zug geschieht, um die feindliche Königin von dem Felde h4 zurückzuhalten.

3. S. Ist das Gambit angenommen, so ist es nothwendig, den auf f4 vorgedrungenen Bauer möglichst, und am besten auf diese Weise, zu decken. Geschähe anstatt dessen ein anderer Zug, so würde jener h2—h4 gespielt, und dadurch diese Deckung für die Folge gehindert haben.

4. W. Dieser Laufer muß Angriffs halber früh ins Spiel gebracht werden. Wie in den gewöhnlichen Spielen rückt auch im Gambit der Laufer am besten auf das Feld c4 aus.

4. S. Durch diesen Zug sucht man den gegnerischen Angriff zu paralysiren.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Sr. f3—e5	D. d8—h4*	6) K. e1—f1	— —

5. W. Die beste Stelle, die der Springer einnehmen konnte, indem derselbe von hieraus die Bauern f7 und g4 bedroht.

5. S. Dieser Zug gibt Gelegenheit, die gleichzeitig angegriffenen Bauern f7 und g4 zu decken; überdies wird der Gegner dadurch gezwungen, seinen König zu ziehen und damit die Rochade aufzugeben.

6. W. Der Zug g2—g3 durfte nicht geschehen. Man sehe:

		6.	7.	8.	9.	10.
1	W.		D. d1-g4	D. g4-h4	K. e1-e2	K. e2-d3
	S.	f4-g3	g3-g2*	g2-h1 D*	D. h1-g2*	Sr. g8-h6
2	W.		K. e1-e2	Tr. h1-g1	Tr. g1-g2	K. e2-f1
	S.		g3-g2	g4-g3	D. h4-e4*	d7-d5

6. Der Schwarze zieht nun Sr. g8—f6 — Siehe folgendes Kapitel, 1. Spiel (I. Veränderung) — oder, was weit besser ist, Sr. g8—h6, siehe ebendas. 1. und 2. Spiel.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5) d2—d4	— —
2. f2—f4	e5—f4	5) h2—h4	— —
3. Sr. g1—f3	g7—g5	5) K. rochirt	— —
4) Lr. f1—c4	Lr. f8—g7	5) c2—c3	— —

4. S. Dieser Zug führt zu der sichersten Vertheidigung, namentlich gegen den stärkeren Spieler.

5. Die Fortsetzung dieser vier Varianten siehe folgendes Kap., Spiel 3—6.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	4) h2—h4	g5—g4
2. f2—f4	e5—f4	5) Sr. f3—e5	h7—h5
3. Sr. g1—f3	g7—g5	6) Lr. f1—c4	— —

4. W. Um auf diesem Flügel die feindliche Bauernlinie zu trennen.

5. W. Oder auch Sr. f3—g5. Siehe folgendes Kap., 7. Spiel.

6. W. Die Fortsetzung, ebendas. 8. Spiel.

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4. Lr.	f1—c4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5) K.	rochirt	g4—f3
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	6)	—	—

5. W. Indem der Springer, um einen verstärkten Angriff zu gewinnen, gegen einen Bauer geopfert wird, so ist es wesentlich, die im Lager befindlichen Offiziere ohne Zeitverlust in Thätigkeit zu setzen. Minder gut als die Rochade wäre d2—d4 oder S. b1—c3 gewesen. Siehe folgendes Kap., 9. Spiel.
6. Die Fortsetzung siehe ebendas., 10. Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4) Lr.	f1—c4	Lr. e7—h4*
2.	f2—f4	e5—f4	5)	g2—g3	— —
3) Sr.	g1—f3	Lr. f8—e7			

3. S. Um nachgehends mit diesem Laufer Schach zu bieten. Da der Weiße aber beim richtigen Gegenspiele, — nämlich 5. W. K. e1—f1 — nebst einer vortheilhaften Position auch den verlornen Gambitbauer wieder gewinnt, so muß der Zug als ein Fehler angesehen werden.
4. W. Dieser Zug läßt dem Könige das Feld f1, auch die Rochade offen. Durch h2—h4 konnte auch das Schach vermieden werden.
5. W. Dieser Zug ist nicht so gut als K. e1—f1, führt aber zu einer lebhaften, interessanten Spielart. Siehe folgendes Kap., 11. und 12. Spiel

2. Laufergambit.

Sechstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	3) Lr.	f1—c4	D. d8—h4*
2.	f2—f4	e5—f4	4) K.	e1—f1	d7—d6

3. W. Durch das folgende Schachgebot wird die Rochade zwar zerstört, indessen führt das noch zu keinem Nachtheil, indem der Schwarze durch diese unnütze Operation mehre Tempi verliert.
3. S. Auf g7—g5 erfolgte 4. W. Sr. g1—f3, wodurch das Spiel, eine der vorhergehenden Positionen einnehmend, sich in ein Springergambit verwandelte.
4. S. Der Zug Lr. f8—c5 dagegen wäre ein Fehler, weil der Gegner, 5. d2—d4 erwiedernd, ein wichtiges Tempo gewönne.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Sr. g1—f3	— —		

5. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 13. Spiel.

3. Gambit in der Rückhand.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	5. D. d1—h5*	g7—g6
2. Lr. f1—c4	f7—f5	6. f5—g6	Tr. g8—g6
3. Lr. c4—g8	Tr. h8—g8	7) — —	
4. e4—f5	d7—d5		

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 14—15. Spiel.

III. Gambit von der Königin.

1. Gambit in der Vorhand: Zug 2. $\frac{c2—c4}{d5—c4}$.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) d2—d4	d7—d5	5. S. b1—c3	Sr. g8—f6
2) c2—c4	d5—c4	6. f2—f3	Lr. f8—c5
3) e2—e4	e7—e5	7) L. c1—g5	— —
4. d4—d5	f7—f5		

1. W. Um das Gambit von der Königin — Königin-Seite — zu geben, mußte zuerst der Bauer d2 vorgerückt werden.
2. W. Der Gambitbauer der Königin wird zu eben dem Zwecke geopfert, wie bei den frühern Spielen der Gambitbauer des Königs, nämlich, um in dem rasch sich entwickelnden Spiele den Angriff voraus zu bekommen.
3. W. e2—e3 ist ein schwacher Zug, und nur gegen einen schwächern Gegner bisweilen mit Vortheil zu gebrauchen, indem derselbe ein vorsichtiges Gegenspiel erfordert.
3. S. Die Deckung des Bauern c4 — etwa durch b7—b5 — wäre ein verlorner Zug und deßhalb ein Fehler.
4. W. Oder D. d1—a4*.
7. Die Fortsetzung nebst den oben angedeuteten Variationen, siehe folgendes Kap., 16—20. Spiel.

2. Gambit in der Rückhand: Zug 2. $\frac{\text{L. c1—f4}}{\text{c7—c5}}$.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5. L.	f4—g3	Sr. g8—f6
2. L.	c1—f4	c7—c5	6. S.	c3—a4	L. c8—f5
3)	d4—c5	Sr. b8—c6	7)	e2—e3	— —
4. S.	b1—c3	e7—e5			

3. W. Oder L. f4—b8. Siehe folgende Variante:

	3.	4.	5.	6.	7.	8.
W.		d4-c5	e2-e4	Sr. g1-f3	Lr. f1-e2	Lr. e2-f3
S.	T. a8-b8	e7-e5	d5-d4	L. c8-g4	L. g4-f3	Lr. f8-c5

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 21. Spiel.

B. Unregelmäßige Gambitanfänge.

Zehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5) S.	b1—c3	D. d5—d8
2.	f2—f4	e5—f4	6.	d2—d4	Lr. f8—d6
3) Sr.	g1—f3	d7—d5	7) Lr.	f1—c4	— —
4.	e4—d5	D. d8—d5			

3. S. Der wirksamste Zug, um die feindliche Mitte zu sprengen.
5. S. Mit der Königin auf e6 Schach zu bieten, wäre nicht nur ein verlorner, sondern auch ein schädlicher Zug, weil er den Gang des Königsbauern und damit die Entwickelung des eigenen Spieles hinderte.
7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 22. Spiel.

Eilftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	d2—d4	L. c8—g4
2.	f2—f4	e5—f4	6. L.	c1—f4	Lr. e7—h4*
3)	h2—h4	Lr. f8—e7	7)	— —	
4. Sr.	g1—f3	d7—d6			

3. W. Um den Zug g7—g5 zu vermeiden.
3. S. Zum Angriff auf den Bauer h4.
7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 23. Spiel.

Zwölftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4)	b2—b4	Lr. c5—b4
2. Sr.	g1—f3	S. b8—c6	5)	c2—c3	Lr. b4—a5
3. Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5	6) K.	rochirt	— —

4. W. Anstatt im gewöhnlichen Laufersspiele zur Formirung eines Centrums zum vierten Zuge c2—c3 geschieht, wird hier der Bauer b4 zum Opfer geboten, um, falls dieser vom Laufer c5 oder Springer c6 genommen wird, durch den Angriff auf diesen Offizier — mittelst c2—c3 — ein wichtiges Tempo zu gewinnen.
5. S. Odr Lr. b4—d6. Zöge dagegen der Laufer nach c5 zurück, so würde der Gegner d2—d4 darauf antworten und ein Centrum formiren.
6. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 24. Spiel.

Dreizehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	3)	d2—d4	e5—d4
2. Sr.	g1—f3	S. b8—c6	4) Lr.	f1—c4	— —

3. S. Auch S. c6—d4 führte zu einem gleichen Spiele, der Weiße mochte den Springer tauschen oder mit dem Springer den Bauer e5 nehmen; siehe:

		4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	W.	Sr. f3-d4	D. d1-d4	Lr. f1-c4	D. d4-d5	0 - 0	S. b1-c3
	S.	e5-d4	Sr. f8-e7	Sr. e7-c6	D. d8-f6	Lr. f8-e7	a7-a6(1)
2	W.	Sr. f3-e5	Lr. f1-c4	Lr. c4-e6	S. b1-c3	Lr. e6-b3	
	S.	S. d4-e6(2)	c7-c6	D. d8-a5+	D. a5-e5	Lr. f8-b4(2)	
3	W.		Lr. f1-c4	Lr. c4-e6	D. d1-h5+	Sr. e5-g6	D. h5-c5
	S.	Lr. f8-c5	S. d4-e6(3)	f7-e6	g7-g6	Sr. g8-f6	

1. Die Spiele stehen sich gleich.
2. Nicht so gut wäre der Zug Lr. f8—c5, wie die folgende Variante zeigt.
3. Wenn der einen Gegenangriff formirende Zug D. d8—f6 auch nicht eben zu einem günstigen Resultate führt, so ist er doch etwas stärker als S. d4—e6.

4. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 25. Spiel.

C. Zurückgewiesenes Gambit.

Vierzehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5)	Lr. f1—e2	Lr. f8—d6
2)	f2—f4	d7—d5	6.	Sr. g1—f3	D. e5—e7
3)	e4—d5	D. d8—d5	7)	K. rochirt	— —
4)	f4—e5	D. d5—e5*			

2. S. Auch Lr. f8—c5, und wird 3. W. Sr. g1—f3 geantwortet, 3. d7—d6, sind gute Züge.

3. W. Auf f4—f5 böte Schwarz D. d8—h4 Schach, gewönne den Königsbauer und auch das Spiel.

4. W. Es ist gerathen, diese Bauern abzutauschen.

5. S. Anstatt dessen L. c8—g4, so folgte:

	6.	7.	8.	9.
W.	d2—d4	K. e1—f2	Sr. g1—f3	Tr. h1—e1
S.	D. e5—e4	Sr. g8—f6	S. b8—c6	

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 26. Spiel.

Funfzehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5)	e2—e4	e7—e6
2.	c2—c4	c7—c5	6.	L. c1—e3	D. d8—c7
3).	d4—c5	d5—c4	7)	Lr. f1—c4	— —
4)	D. d1—a4*	S. b8—d7			

3. W. Schlug Weiß anstatt dessen den Bauer d5, so nahm ihn Schwarz mit der Königin wieder.

4. W. Durch den Abtausch der Königinnen wird dem Schwarzen zwar die Rochade zerstört, indessen ist diese, nachdem die beiden gegenseitigen Hauptfiguren vom Brette sind, nicht von solcher Wichtigkeit, daß der Wechsel deßhalb Statt finden könnte.

5. W. Wegen des starken Gegenzuges D. d8—a5* darf der Bauer c4 nicht genommen werden.

5. S. Nicht so gut wäre es, den Königsbauer nach e5 zu bringen.

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 27. Spiel.

Sechszehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5)	c4—c5	e7—e5
2)	c2—c4	f7—f6	6.	d4—e5	f6—e5
3) L.	c1—f4	c7—c6	7) L.	f4—h2	— —
4)	h2—h3	S. b8—d7			

2. S. Anstatt des vorigen Zuges c 7 — c 5.

3. W. Schlüge Schwarz den Bauer e 4, so würde der Zug 4. W. e 2 — e 4 ein gutes Spiel herbeiführen.

4. W. Damit der Laufer, wird er gezwungen, seine eingenommene Stelle zu verlassen, im Zurückzuge den übrigen Figuren am Fortgange nicht hinderlich wird. Auch wäre e 2 — e 3 ein guter Zug gewesen.

5. W. Gegen einen stärkern Spieler darf dieser Angriffszug nicht geschehen.

7. Die Fortsetzung, siehe folgendes Kap., 28. Spiel.

Zweites Kapitel.

Ganze Gambit-Spiele.

A. Regelmäßiges Gambit.

I. Vom Könige.

1. Springergambit.

Erſtes Gambitſpiel.

Gambit des Salvio und Cochrane*)
mit einer regelmäßigen Vertheidigung älterer Meiſter.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4. Lr.	f1—c4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5. Sr.	f3—e5	D. d8—h4*
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	6) K.	e1—f1	Sr. g8—h6

*) Salvio (Aleſſandro) — deſſen Werk: Prattato dell' Invenzione e dell' Arte liberale del Giuoco di Scacchi. Napoli, Sottile, 1604. verſchiedene Auflagen erlebt hat und zuletzt Napoli, Mosca 1723. 4. mit Zuſätzen unter dem Titel: Il Giuoco degli Scacchi, diviso in IV. libri ed in questa ristampa accresciuto di alcuni giuochi dello stesso Autore non ancora dati alla luce, erſchienen iſt — glaubte (1723, Seite 54) im 6. Zuge des Schwarzen, Sr. g8—f6, eine wirkſame Vertheidigung gegen das Springergambit, welches derſelbe nun mit mehr Geiſt als Glück ausführte, gefunden zu haben. Nach ihm und Cochrane (R...) — ſiehe von ihm A Treatise on the game of Chefs etc. London. 1822. — dem wir gleichfalls geiſtreiche Variationen dieſes Gambitſpiels zu verdanken haben, hat dieſes Gambit ſeine Benennung erhalten. Uebrigens vergl. v. Bilguer und v. d. Laſa Handbuch des Schachſpiels die Einleitung zu dieſem Spiele, B. I., Eröffn. 5. Abſchn. VIII., und ebendaſ. Seite 306, Note 4.

6. S. Oder anſtatt deſſen der gerade nicht zu empfehlende Zug des Salvio, Sr. g8—f6, ſiehe I. Veränderung. Oder f4—f3, welcher Zug das Gambit des Cochrane bildet. Dieſer Zug geſchieht um einen Moment zu früh und führt für Schwarz, indem er dadurch den Gambitbauer wieder verliert, zu eben keinen vortheilhaften Chancen. Man ſehe:

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	d2—d4	d7—d6	12. Sr. d3—f4	Lr. f8—h6
8.	Sr. e5—d3	f4—f3	13. Lr. c4—f1	D. g2—h1
9)	g2—g3	D. h4—h3*	14. Lr. f1—b5*	c7—c6
10)	K. f1—f2	D. h3—g2*	15. Lr. b5—c6	S. b8—c6
11)	K. f2—e3	Sr. h6—g8	16) D. d1—h1	

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1 W.	g2-f3	K. f1-g2	Tr. h1-h2	Sr. e5-g4	K. g2-h1	Sr. g4-f2
1 S.	g4-g3(1)	g3-h2(2)	D. h4-g5*	h7-h5	D. g5-g7	
2 W.		Sr. e5-g4	f3-g4	h2-h3	D. d1-f3(4)	
2 S.	d7-d6	L. c8-g4	Sr. g8-f6	Sr. f6-e4(3)		

1. Bringt der Schwarze seinen Königsspringer auf h6 oder f6 heraus, so wird der Bauer g4 vom Springer e5 geschlagen.
2. Anstatt dessen d7—d6, so erfolgt der Gegenzug h2—g3.
3. Zog Schwarz S. b8—c6 oder d7, so erfolgte Lr. c4—b5 oder bezüglich d2—d4.
4. Beide Spiele stehen sich ziemlich gleich.

7. S. Anstatt dieses von den frühern Schriftstellern adoptirten Zuges ist, der Zug f4—f3 bei weitem stärker.

9. W. Geschähe anstatt dessen der Zug g2—f3, so wäre die Folge:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1 W.		D. d1-f3	K. f1-g1	D. f3-g2	K. g1-f1	K. f1-g1
1 S.	g4-f3	L. c8-h3*	Tr. h8-g8*	Tr. g8-g2*	Tr. g2-d2	D. h4-g4†
2 W.		L. c1-f4	K. f1-g1			
2 S.		L. c8-h3*	L. h3-g2			

10. W. Dieser Zug ist von den ältern Schriftstellern allgemein empfohlen. Indessen ist die Ausführung der daraus erwachsenden Spielart, wie der Erfolg zeigt, äußerst schwierig, und sind die Vortheile, welche aus ihm hervorgehen sollen, bei einem richtigen Gegenspiele auch wohl schwerlich zu erlangen. Gerathener ist anstatt dessen der Zug 10. W. K. f1—e1. Siehe III. Veränderung.

11. S. Dieser Zug geschieht, um hernach durch Lr. f8—h6, den Springer, der im nächsten Zuge — Sr. d3—f4 — die Königin angreifen wird, zu binden. — Ein Mehreres über dieses Spiel siehe im vierten Abschnitt unter B. Bemerkungen über Ben-Oni von A. Reinganum. — Oder Lr. f8-g7. Siehe IV. Veränderung.

16. Der Weiße steht im bedeutenden Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6.	— —	Sr. g8—f6	7) Lr. c4—f7*	K. e8—e7

7. W. Dieses ist ein schwacher Zug; nicht stärker sind die Züge Sr. e5—f7 und d2—d4, man sehe:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8)	Lr. f7—b3	d7—d6	13.	Lr. b3—d1	L. c8—g4
9.	Sr. e5—d3	Sr. f6—h5	14.	Lr. d1—g4	D. g5—g4
10.	D. d1—e1	g4—g3	15.	h2—h3	D. g4—g6
11)	K. f1—g1	Lr. f8—g7	16.	D. e1—e2	S. b8—d7
12)	c2—c3	D. h4—g5	17)	Sr. d3—e1	

		7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	Sr. e5-f7	Sr. f7-h8	D. d1-e2	d2-d3	D. e2-f2	K. f1-f2
	S.	d7-d5	d5-c4	L. c8-e6	Sr. f6-h5	D. h4-f2*	Lr. f8-g7
2		d2-d4	Sr. e5-d3	S. b1-c3	K. f1-g2		
		d7-d6	f4-f3	f3-g2*	D. h4-h3*		

Am besten spielt 7. W. D. d1—e1; hiernach wäre das Spiel mindestens gleich geworden. Siehe II. Veränderung.

7. S. Greco Calabrois — Gioachimo Greco Calabrese, Trattato del nobilissimo e militare essercitio de' Scacchi etc. — läßt den Schwarzen zum 7. Zuge (siehe die deutsche Uebersetzung betitelt: das Schach des H. Gioachimo Calabrois ꝛc. von Moses Hirschel, Breslau 1784 und 1795, Spiel 27) K. e8—d8 und 8. $\frac{d2—d4}{Sr.f6—e4}$ ziehen und den Weißen in wenigen Zügen gewinnen. Siehe:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	D. d1-e2	h2-g3	K. f1-f2	K. f2-g3	Sr. e5-c6	D. e2-e8†
S.	Sr. e4-g3*	D. h4-h1*	f4-g3	D. h1-c1(1)	d7-c6	

1. Hätte der Schwarze, wie Reinganum im Ben-Oni, Anhang, Seite 137, Note 2, sehr richtig bemerkt, anstatt dieses unnützen Zuges, besser Lr. f8-e7 gespielt, so würde dieser Zeit gewonnen haben, sein Spiel zu entwickeln, und hätte bei seiner Uebermacht das Spiel gewinnen müssen.

8. S. Auf Sr. f6—e4 hätte Weiß 9. D. d1—e1, auf Sr. f6—h5 dagegen D. d1—g4 erwiedern müssen.

11. W. Anstatt dessen h2—h3, so würde Schwarz f4—f3 darauf gezogen und ein starkes Spiel bekommen haben.

12. W. h2—g3 hatte zur Folge: 12. $\frac{}{Lr.g7—d4*}$ 13. $\frac{Sr.d3—f2}{f4—g3}$

14. $\frac{Tr.h1—h4}{g3—f2*}$

17. Philidor, Ausgabe v. 1803, S. 74: Dans cette position le noir a l'avantage: cependant la partie n'est pas sans ressource pour le blanc.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	D. d1—e1	D. h4—e1*	15.	Tr. h1—f1	L. c8—f5
8)	K. f1—e1	Sr. f6—e4	16.	Sr. d3—f4	Lr. h6—f4
9.	Lr. c4—f7*	K. e8—e7	17.	L. c1—f4	Tr. f8—g8
10)	Lr. f7—h5	g4—g3	18.	L. f4—d6*	c7—d6
11.	h2—h3	d7—d6	19.	Tr. f1—f5	Tr. g8—g7
12.	Sr. e5—d3	Lr. f8—h6	20.	Lr. h5—f3	S. b8—c6
13.	S. b1—c3	Sr. e4—c3	21)	Lr. f3—c6	b7—c6
14)	d2—c3	Tr. h8—f8			

8. S. Der Zug d7—d6 ist etwas stärker, denn wenn hierauf als das Beste 9. $\frac{\text{Sr. e5—f7}}{\text{d6—d5}}$ folgte, so kam das Spiel ziemlich gleich zu stehen. Siehe

	10.	11.	12.	13.	14.	15.
W.	Lr. c4-d5	Sr. f7-h8	d2-d3	c2-c3	L. c1-f4	S. b1-d2
S.	Sr. f6-d5	Sr. d5-f6	Lr. f8-g7	Lr. g7-h8	c7-c6	

10. W. Auf Lr. f7—b3 folgte Sr. e4—f6, und entstand dann folgendes ziemlich gleiche Spiel:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	d2-d4	Sr. e5-d3	g2-f3	K. e1-f2	L. c1-g5	S. b1-d2
S.	d7-d6	f4-f3	g4-f3	L. c8-g4	S. b8-d7	T. a8-e8

14. W. Um den Laufer c1 frei zu machen. Mit Bauer b2 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

21. W. Anstatt dessen wäre Tr. f5—b5 ein stärkerer Zug gewesen. —

21. S. Der Weiße hat eine bessere Position und ist überdies um einen Bauer stärker.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10)	K. f1—e1	D. h8—h5	11)	Sr. d3—f4	D. h5—a5*

10. S. Um die Königin nicht durch Sr. d3—f4 einzubüßen. Wurde sie auf g2 gebracht, so zog Weiß Sr. d3—f2, hernach Lr. c4—f1 und gewann sie gegen einen geringern Offizier.

11. S. Nach g5 wäre nicht so gut, weil W. durch Sr. f4—e6 — und wenn die Königin sich hierauf nach e7 zurückzöge — durch 12. L. c1—g5 ein starkes Spiel erhielte.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12)	K.	e1—f2	c7—c6	23.	D.	d1—d5*	K. c6—b5
13)	Tr.	h1—e1	D. a5—c7	24.	D.	d5—c4*	K. b5—c6
14.		e4—e5	d6—d5	25)	S.	b1—c3	D. b6—b4
15)	Lr.	c4—d5	c6—d5	26.	D.	c4—d5*	K. c6—b6
16)	Sr.	f4—d5	D. c7—c4	27)	S.	c3—a4*	K. b6—b5
17.	Sr.	d5—f6*	K. e8—d8	28)		a2—a3	D. b4—a5
18)	L.	c1—g5	K. d8—c7	29.		c2—c4*	K. b5—a6
19.		b2—b3	D. c4—e6	30.	S.	a4—c5*	K. a6—b6
20.		d4—d5	D. e6—b6*	31)		b3—b4	D. a5—c5
21.	Tr.	e1—e3	Lr. f8—c5	32.	D.	d5—c5*	K. b6—a6
22)		d5—d6*	K. c7—c6	33.	D.	c5—b5†	

12. S. Um zu vermeiden, daß der feindliche Springer das Feld d5 einnimmt; auch der Königin den Rückzug zu bahnen.
13. S. Zöge die Königin sich nach d8 zurück, so erfolgte 14. W. d4—d5 und hernach e4—e5; worauf der Weiße einen starken Angriff in der Mitte erhalten würde.
15. W. Anstatt dessen gab auch Sr. f4—h5 ein starkes Spiel.
16. S. Auf D. c7—c6 erfolgte Sr. d5—f6* und nach 17. W. L. c1—g5 — wenn der König, wie geschehen mußte, um dabei nichts einzubüßen, wegzog — 18. W. d4—d5, wobei dieser ein sehr vortheilhaftes Spiel erhielt.
18. S. Der Gegner würde sonst in Folge des aufgedeckten Schachs mit dem Springer, der nach g4 schlug, gewonnen haben.
22. S. Schlug der Laufer den Bauer d6, so gewann der Weiße, indem er mit dem Springer auf d5 den König und die Königin angriff, die letztern.
25. S. Griff der Laufer e8 auf e6 die Königin an, so ging diese nach a4 und bot dem Könige mit Erfolg Schach.
27. S. Geht der König nach a6, so nimmt der Weiße den Laufer e5 mit dem Springer und bietet Schach.
28. S. Für den Verlust des Spiels war es gleichgültig, ob die Königin auch nach d4 ging.
31. S. Das Mat konnte mit anderen Zügen wohl noch um einige Züge hingehalten, nicht aber vermieden werden.

IV. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	—	—	Lr. f8—g7	13)	K.	e3—d4	D. g2—f2*
12.	Sr.	d3—f4	Lr. g7—d4*	14)	K.	d4—c3	S. b8—c6

13. W. Nicht so gut wäre D. d1—d4 gespielt. Siehe V. Veränderung.
14. W. Fehlerhaft würde es sein, das Schach mit Laufer c1 auf e3 zu decken. Siehe VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7)	d2—d4	d7—d6	12. Sr. d3—f4	Lr. f8—h6
8.	Sr. e5—d3	f4—f3	13. Lr. c4—f1	D. g2—h1
9)	g2—g3	D. h4—h3*	14. Lr. f1—b5*	c7—c6
10)	K. f1—f2	D. h3—g2*	15. Lr. b5—c6	S. b8—c6
11)	K. f2—e3	Sr. h6—g8	16) D. d1—h1	

		7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	g2-f3	K. f1-g2	Tr. h1-h2	Sr. e5-g4	K. g2-h1	Sr. g4-f2
	S.	g4-g3(1)	g3-h2(2)	D. h4-g5*	h7-h5	D. g5-g7	
2	W.		Sr. e5-g4	f3-g4	h2-h3	D. d1-f3(4)	
	S.	d7-d6	L. c8-g4	Sr. g8-f6	Sr. f6-e4(3)		

1. Bringt der Schwarze seinen Königsspringer auf h6 oder f6 heraus, so wird der Bauer g4 vom Springer e5 geschlagen.
2. Anstatt dessen d7—d6, so erfolgt der Gegenzug h2—g3.
3. Zog Schwarz S. b8—c6 oder d7, so erfolgte Lr. c4—b5 oder bezüglich d2—d4.
4. Beide Spiele stehen sich ziemlich gleich.

7. S. Anstatt dieses von den frühern Schriftstellern adoptirten Zuges ist, der Zug f4—f3 bei weitem stärker.

9. W. Geschähe anstatt dessen der Zug g2—f3, so wäre die Folge:

		9.	10.	11.	12.	13.	14.
1	W.		D. d1-f3	K. f1-g1	D. f3-g2	K. g1-f1	K. f1-g1
	S.	g4-f3	L. c8-h3*	Tr. h8-g8*	Tr. g8-g2*	Tr. g2-d2	D. h4-g4†
2	W.		L. c1-f4	K. f1-g1			
	S.		L. c8-h3*	L. h3-g2			

10. W. Dieser Zug ist von den ältern Schriftstellern allgemein empfohlen. Indessen ist die Ausführung der daraus erwachsenden Spielart, wie der Erfolg zeigt, äußerst schwierig, und sind die Vortheile, welche aus ihm hervorgehen sollen, bei einem richtigen Gegenspiele auch wohl schwerlich zu erlangen. Gerathener ist anstatt dessen der Zug 10. W. K. f1—e1. Siehe III. Veränderung.

11. S. Dieser Zug geschieht, um hernach durch Lr. f8—h6, den Springer, der im nächsten Zuge — Sr. d3—f4 — die Königin angreifen wird, zu binden. — Ein Mehreres über dieses Spiel siehe im vierten Abschnitt unter B. Bemerkungen über Ben-Oni von A. Reinganum. — Oder Lr. f8-g7. Siehe IV. Veränderung.

16. Der Weiße steht im bedeutenden Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6.	— —	Sr. g8—f6	7) Lr. c4—f7*	K. e8—e7

7. W. Dieses ist ein schwacher Zug; nicht stärker sind die Züge Sr. e5—f7 und d2—d4, man sehe:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8)	Lr. f7—b3	d7—d6	13.	Lr. b3—d1	L. c8—g4
9.	Sr. e5—d3	Sr. f6—h5	14.	Lr. d1—g4	D. g5—g4
10.	D. d1—e1	g4—g3	15.	h2—h3	D. g4—g6
11)	K. f1—g1	Lr. f8—g7	16.	D. e1—e2	S. b8—d7
12)	c2—c3	D. h4—g5	17)	Sr. d3—e1	

		7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	Sr. e5-f7	Sr. f7-h8	D. d1-e2	d2-d3	D. e2-f2	K. f1-f2
	S.	d7-d5	d5-c4	L. c8-e6	Sr. f6-h5	D. h4-f2*	Lr. f8-g7
2		d2-d4	Sr. e5-d3	S. b1-c3	K. f1-g2		
		d7-d6	f4-f3	f3-g2*	D. h4-h3*		

Am besten spielt 7. W. D. d1—e1; hiernach wäre das Spiel mindestens gleich geworden. Siehe II. Veränderung.

7. S. Greco Calabrois — Gioachimo Greco Calabrese, Trattato del nobilissimo e militare essercitio de' Scacchi etc. — läßt den Schwarzen zum 7. Zuge (siehe die deutsche Uebersetzung betitelt: das Schach des H. Gioachimo Calabrois ꝛc. von Moses Hirschel, Breslau 1784 und 1795, Spiel 27) K. e8—d8 und 8. $\frac{d2—d4}{Sr.f6—e4}$ ziehen und den Weißen in wenigen Zügen gewinnen. Siehe:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	D. d1-e2	h2-g3	K. f1-f2	K. f2-g3	Sr. e5-c6	D. e2-e8†
S.	Sr. e4-g3*	D. h4-h1*	f4-g3	D. h1-c1(1)	d7-c6	

1. Hätte der Schwarze, wie Reinganum im Ben-Oni, Anhang, Seite 137, Note 2, sehr richtig bemerkt, anstatt dieses unnützen Zuges, besser Lr. f8-e7 gespielt, so würde dieser Zeit gewonnen haben, sein Spiel zu entwickeln, und hätte bei seiner Uebermacht das Spiel gewinnen müssen.

8. S. Auf Sr. f6—e4 hätte Weiß 9. D. d1—e1, auf Sr. f6—h5 dagegen D. d1—g4 erwiedern müssen.

11. W. Anstatt dessen h2—h3, so würde Schwarz f4—f3 darauf gezogen und ein starkes Spiel bekommen haben.

12. W. h2—g3 hatte zur Folge: 12. $\frac{}{Lr.g7—d4*}$ 13. $\frac{Sr.d3—f2}{f4—g3}$

14. $\frac{Tr.h1—h4}{g3—f2*}$

17. Philidor, Ausgabe v. 1803, S. 74: Dans cette position le noir a l'avantage: cependant la partie n'est pas sans ressource pour le blanc.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	D. d1—e1	D. h4—e1*	15.	Tr. h1—f1	L. c8—f5
8)	K. f1—e1	Sr. f6—e4	16.	Sr. d3—f4	Lr. h6—f4
9.	Lr. c4—f7*	K. e8—e7	17.	L. c1—f4	Tr. f8—g8
10)	Lr. f7—h5	g4—g3	18.	L. f4—d6*	c7—d6
11.	h2—h3	d7—d6	19.	Tr. f1—f5	Tr. g8—g7
12.	Sr. e5—d3	Lr. f8—h6	20.	Lr. h5—f3	S. b8—c6
13.	S. b1—c3	Sr. e4—c3	21)	Lr. f3—c6	b7—c6
14)	d2—c3	Tr. h8—f8			

8. S. Der Zug d7—d6 ist etwas stärker, denn wenn hierauf als das Beste 9. $\frac{\text{Sr. e5—f7}}{\text{d6—d5}}$ folgte, so kam das Spiel ziemlich gleich zu stehen. Siehe

	10.	11.	12.	13.	14.	15.
W.	Lr. c4-d5	Sr. f7-h8	d2-d3	c2-c3	L. c1-f4	S. b1-d2
S.	Sr. f6-d5	Sr. d5-f6	Lr. f8-g7	Lr. g7-h8	c7-c6	

10. W. Auf Lr. f7—b3 folgte Sr. e4—f6, und entstand dann folgendes ziemlich gleiche Spiel:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	d2-d4	Sr. e5-d3	g2-f3	K. e1-f2	L. c1-g5	S. b1-d2
S.	d7-d6	f4-f3	g4-f3	L. c8-g4	S. b8-d7	T. a8-e8

14. W. Um den Läufer c1 frei zu machen. Mit Bauer b2 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

21. W. Anstatt dessen wäre Tr. f5—b5 ein stärkerer Zug gewesen. —

21. S. Der Weiße hat eine bessere Position und ist überdies um einen Bauer stärker.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10)	K. f1—e1	D. h3—h5	11)	Sr. d3—f4	D. h5—a5*

10. S. Um die Königin nicht durch Sr. d3—f4 einzubüßen. Wurde sie auf g2 gebracht, so zog Weiß Sr. d3—f2, hernach Lr. c4—f1 und gewann sie gegen einen geringern Offizier.

11. S. Nach g5 wäre nicht so gut, weil W. durch Sr. f4—e6 — und wenn die Königin sich hierauf nach e7 zurückzöge — durch 12. L. c1—g5 ein starkes Spiel erhielte.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12)	K.	e1—f2	c7—c6	23.	D.	d1—d5*	K. c6—b5
13)	Tr.	h1—e1	D. a5—c7	24.	D.	d5—c4*	K. b5—c6
14.		e4—e5	d6—d5	25)	S.	b1—c3	D. b6—b4
15)	Lr.	c4—d5	c6—d5	26.	D.	c4—d5*	K. c6—b6
16)	Sr.	f4—d5	D. c7—c4	27)	S.	c3—a4*	K. b6—b5
17.	Sr.	d5—f6*	K. e8—d8	28)		a2—a3	D. b4—a5
18)	L.	c1—g5	K. d8—c7	29.		c2—c4*	K. b5—a6
19.		b2—b3	D. c4—e6	30.	S.	a4—c5*	K. a6—b6
20.		d4—d5	D. e6—b6*	31)		b3—b4	D. a5—c5
21.	Tr.	e1—e3	Lr. f8—c5	32.	D.	d5—c5*	K. b6—a6
22)		d5—d6*	K. c7—c6	33.	D.	c5—b5†	

12. S. Um zu vermeiden, daß der feindliche Springer das Feld d5 einnimmt; auch der Königin den Rückzug zu bahnen.
13. S. Zöge die Königin sich nach d8 zurück, so erfolgte 14. W. d4—d5 und hernach e4—e5; worauf der Weiße einen starken Angriff in der Mitte erhalten würde.
15. W. Anstatt dessen gab auch Sr. f4—h5 ein starkes Spiel.
16. S. Auf D. c7—c6 erfolgte Sr. d5—f6* und nach 17. W. L. c1—g5 — wenn der König, wie geschehen mußte, um dabei nichts einzubüßen, wegzog — 18. W. d4—d5, wobei dieser ein sehr vortheilhaftes Spiel erhielt.
18. S. Der Gegner würde sonst in Folge des aufgedeckten Schachs mit dem Springer, der nach g4 schlug, gewonnen haben.
22. S. Schlug der Laufer den Bauer d6, so gewann der Weiße, indem er mit dem Springer auf d5 den König und die Königin angriff, die letztern.
25. S. Griff der Laufer e8 auf e6 die Königin an, so ging diese nach a4 und bot dem Könige mit Erfolg Schach.
27. S. Geht der König nach a6, so nimmt der Weiße den Laufer e5 mit dem Springer und bietet Schach.
28. S. Für den Verlust des Spiels war es gleichgültig, ob die Königin auch nach d4 ging.
31. S. Das Mat konnte mit anderen Zügen wohl noch um einige Züge hingehalten, nicht aber vermieden werden.

IV. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	—	—	Lr. f8—g7	13)	K.	e3—d4	D. g2—f2*
12.	Sr.	d3—f4	Lr. g7—d4*	14)	K.	d4—c3	S. b8—c6

13. W. Nicht so gut wäre D. d1—d4 gespielt. Siehe V. Veränderung.
14. W. Fehlerhaft würde es sein, das Schach mit Laufer c1 auf e3 zu decken. Siehe VII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
15) D. d1—g1	D. f2—g1	17) L. c1—e3	c7—c5
16) Tr. h1—g1	S. c6—e7	18) S. b1—d2	

15. W. Den Abtausch der Königinnen zu erzwingen. Hätte der Schwarze vorhin aber, um seine Königin zu erhalten, diese nach c5 oder b6 zurückgezogen, so wäre Sr. f4—d5 der richtige Gegenzug gewesen. — Anstatt des Anerbietens zum Abtausch der Königinnen, konnte auch Sr. f4—d5 mit Erfolg gespielt werden.

16. S. Um das Feld d5 zu schützen.

17. S. Zwar ist es der allgemeinen Regel zuwider, diesen Bauer zwei Schritt zu ziehen, wenn der Bauer der Königin noch zurück ist; indessen hier mußte es geschehen, um den feindlichen Laufer von d4 zurückzuhalten.

18. W. Der Weiße hat ein weit stärkeres Spiel.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13. D. d1—d4	D. g2—h1	16) D. h8—g7	S. c6—e5
14) D. d4—h8*	K. e8—d7	17) Sr. f4—d3	S. e5—c4*
15) L. c1—d2	S. b8—c6	18) K. e3—f4	S. c4—d2

14. S. Ginge der König nach e7, so würde der Weiße mit Springer f4 Schach geben und den König mit Erfolg verfolgen können.

15. W. Um den Laufer aus dem Angriff der Dame und in's Spiel zu bringen.

16. W. Nähme man aber den Bauer h7, so würde der Gegner 17. D. h1—g1 Schach und hernach D. g1—e4 mat ansagen.

17. W. Dem Könige das Feld f4 zu eröffnen, falls der Gegner mit der Dame auf g1 Schach geben sollte. — Oder 17. W. K. e3—d4, dann könnte gespielt werden:

17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
W.	K. d4-c3	K. c3-c4	S. b1-a3	D. g7-h6	Sr. f4-d3	D. h6-h1
S. D. h1-g1*	S. e5-c4	D. g1-h2	D. h2-g3	f3-f2*	D. g3-g1	D. g1-h1(1)
		D. g7-h6	K. c3-d2			
		S. c4-d2	f3-f2(2)			

1. Nachdem Thurm a1 die Königin wieder genommen, rückt der Schwarze den Bauer g4 einen Schritt vor; der Weiße wird alsdann den gewonnenen Offizier gegen diese beiden Bauern opfern müssen und bleibt nach diesem um zwei Bauern im Nachtheil.
2. Auch D. g1—d4* hätte dem Schwarzen ein vortheilhaftes Spiel zu Wege gebracht. — Des Schwarzen Spiel ist bei Weitem das stärkere.

18. W. Auf K. e3—d4, hätte jener S. c4—d2 gezogen, und die Folge wäre gewesen:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19) D. g7—h6	S. d2—e4	23. D. h6—h7	K. d7—c6
20) K. f4—e4	f3—f2*	24. b2—b3	Tr. f1—b1
21. K. e4—d4	c7—c5*	25) T. a1—b1	D. h1—b1
22. K. d4—c3	f2—f1 Tr.		

	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
1 W.	D.g7-h6	K.d4-c3	T.a1-b1	D.h6-g5	D.g5-g4*	D.g4-c8	S.d3-b4*
1 S.	D.h1-g1*	S.d2-b1*	D.g1-b1	D.b1-a2	K.d7-c6	T.a8-c8	K.c6-d7(1)
2 W.		D.h6-e3	K.d4-e3	K.e3-d4	b2-b3	K.d4-c3	
2 S.		D.g1-e3*	S.d2-c4*	b7-b5	c2-c3*	S.c4-b6(2)	

1. Des Schwarzen Bauer geht in die Dame und gewinnt das Spiel.
2. Der Schwarze hat ein gewonnenes Spiel.

19. W. Oder S. b1—d2. Siehe VI. Veränderung.

20. W. Oder K. f4—g4, worauf f3—f2; oder 20. W. K. f4—e3, worauf gleichfalls f3—f2 erfolgt. Siehe darüber nachstehende Varianten:

	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
1 W.	Sr.d3-f2	K.g4-g5	D.h6-f6(1)				
1 S.	S.e4-f2*	f7-f6*	S.f2-g4*				
2 W.	D.h6-f4	K.e3-d4	K.d4-d5	K.d5-c4	K.c4-b3	K.b3-a3	K.T.a1-b1
2 S.	D.h1-e1*	c7-c5*	S.e4-c3*	b7-b5*	c5-c4*	S.c3-b1*	D. e1-a5†

1. Ohne den Bauer zu schlagen, war der Weiße, wohin er mit dem Könige auch zog, im nächsten Zuge mat.

25. Der Schwarze gewinnt.

VI. Veränderung. (V.)

Stell.: W. K. f4 — D. g7 — T. a1 — S. b1 — Sr. d3 — B. a2; b2; c2; e4; g3; h2. —
S. K. d7 — D. h1 — T. a8 — L. c8 — S. d2 — Sr. h6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; f3; g4; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. S. b1—d2	D. h1—a1	23. Sr. g4—e3	D. d2—f2*
20. D. g7—h6	f3—f2	24. K. f4—g4	K. d7—c6*
21) Sr. d3—f2	D. a1—e1	25) K. g4—h4	D. f2—h2*
22. Sr. f2—g4	D. e1—d2*	26. K. h4—g5	D. h2—g3*

21. W. Anders, so würde Schwarz den Bauer f2 in die Dame gezogen haben.

25. W. Oder Sr. e3—f5. Die Folge ist dann:

	25.	26.	27.	28.
1 W.		e4-f5	K.g4-h3	K.h3-h4
1 S.	L.c8-f5*	T.a8-g8*	D.f2-f5*	D.f5-g4†

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
27.	K. g5—f6	D. g3—e5*	30)	K. f7—e7	D. e5—g7
28.	K. f6—f7	L. c8—e6*	31.	D. e6—f7	D. g7—f7†
29.	D. h6—e6	T. a8—f8*			

30. W. Oder den Thurm nehmen und die Königin opfern.

VII. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. d4 — D., L., S., T., Tr., im Lager — Lr. c4 — Sr. f4 — B. a2; b2; c2; e4; g3; h2. —
S. K. e8 — D. f2* — T., Tr., S., L. im Lager — Sr. h6. — B. a7; b7; c7; d6; f7; f3; g4; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
14.	L. c1—e3	S. b8—c6*	20.	K. d5—e6	D. e3—g5
15)	K. d4—d3	S. c6—e5*	21)	Lr. c4—b5*	S. e5—c6
16.	K. d3—d4	c7—c5*	22)	Lr. b5—c6*	b7—c6
17.	K. d4—d5	D. f2—e3	23)	K. e6—d6	T. a8—d8*
18.	Tr. h1—e1	L. c8—e6*	24)	K. d6—c7	D. g5—e7*
19)	Sr. f4—e6	f7—e6*	25.	K. c7—c6	D. e7—f6*

15. W. Um den Laufer nicht ungeschützt zu lassen.

19. W. Hätte anstatt dessen der König den Bauer d6 genommen, so würde Schwarz durch S. e5—c4* den Laufer und bald darauf das Spiel gewonnen haben.

21. W. Oder D. d1—d6, worauf jener T. a8—e8 erwiederte und folgendes Spiel entstand:

	22.	23.	24.	25.	26.	27.
W.	Lr. c4-b5*	Lr. b5-c6*	D. d6-c6*	D. c6-c7	K. e6-e5	K. e5-f4
S.	S. e5-c6	b7-c6	K. e8-f8	D. g5-g6*	Sr. h6-f7*	D. g6-g5†

22. W. Auf D. d1—d6 folgte 22. S. D. g5—g8*, 23. W. K. e6-f6 / S. D. g8-g6†

23. W. Oder hätte die Königin jetzt den Bauer d6 genommen, so würde die Folge gewesen sein:

23. D. g5-g6* 24. K. e6-e5 / Sr. h6-f7* 25. K. e5-f4 / D. g6-g5†.

24. W. Auf K. c6 wäre, was jetzt einen Zug später erfolgt, D. f6* erwiedert.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
26)	K. c6—c5	D. f6—b6*	28.	K. c4—b4	T. d8—b8*
27.	K. c5—c4	D. b6—c6*	29.	K. b4—a3	D. c6—a6†

26. W. Ging anstatt dessen der König nach b5, so gab die feindliche Königin auf b6 Schach, und hernach auf b4 mat.

Zweites Gambitspiel.

Gambit des Salvio und Cochrane.

Nach neuerer Spielart.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	Sr. f3—e5	D. d8—h4*
2.	f2—f4	e5—f4	6.	K. e1—f1	Sr. g8—h6
3.	Sr. g1—f3	g7—g5	7)	d2—d4	f4—f3
4.	Lr. f1—c4	g5—g4	8)	g2—g3	D. h4—h3*

7. S. Anstatt des Zuges d7—d6 im vorigen Zuge. Diesen Zug kannte schon Salvio, wußte aber, obgleich er ein für Schwarz nachtheiliges Spiel von daher ableitete, die für diesen daraus entspringenden Vortheile nicht zu benutzen. Auch Ponziani — Il Giuoco incomparabille degli Scacchi. Modena 1769, Seite 182 — glaubte, daß Schwarz nach diesem Zuge verlieren müsse.

8. W. Oder L. c1—f4, siehe I. Veränderung; g2—f3, siehe III. Veränderung; D. d1—e1, siehe VII. Veränderung; oder D. d1—d2, siehe VIII. Veränderung. Zöge der Weiße aber L. c1—h6, so hätte man folgende Varianten als die vornehmsten zu betrachten:

		8.	9.	10.	11.	12.	13.
1	W.		K. f1-g2	K. g2-f2	D. d1-g4(2)	K. f2-e2	Sr. e5-g4
	S.	f3-g2*(1)	D. h4-h3*	L. f8-h6	Lr. h6-e3*	D. h3-g4*	Lr. e3-d4(3)
2	W.				Sr. e5-g4	K. f2-f1	Lr. c4-e2
	S.				D. h3-h4*	d7-d5	d5-e4(4)
3	W.				Lr. e4-f7*	S. b1-c3	Lr. f7-b3 (5)
	S.				L. e8-e7	c7-c6	Tr. h8-f8*(6)
4	W.		Lr. c4-f7*(7)	Lr. f7-b3	K. f1-g2	K. g2-f2	Sr. e5-d3
	S.	Lr. f8-h6	K. e8-e7	f3-g2*	D. h4-h3*	d7-d6	Tr. h8-f8*(6)
5	W.		g2-f3	Sr. e5-g4(8)	f3-g4	K. f1-f2	K. e1-f1
	S.		d7-d6	L. c8-g4	D. h4-h3*	D. h3-e3*	D. e3-e4(9)

1. Nicht so gut ist es, den Läufer h6 jetzt schon zu schlagen. Des Weißen richtiger Gegenzug ist aber alsdann nicht 9. Lr. c4-f7* (siehe 4. Variante), sondern 9. g2-f3 (siehe 5. Variante).

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9) K.	f1—f2	D. h8—g2*	11)	e4—f5		d7—d6
10) K.	f2—e3	f7—f5	12) Sr.	e5—d3		Sr. h6—f5*

2. Nahm der Weiße zum 11. Zuge den Bauer f7 mit seinem Springer, so zog jener Tr. h8-f8 und erlangte Vortheile.
3. Es folgt 14. $\frac{\text{c2-c3}}{\text{Lr. d4-g7.}}$ und Schwarz hat bei einer vortheilhaftern Position auch noch einen Bauern erübrigt.
4. Schwarz hat einen Bauern vor und zudem ein starkes Angriffsspiel.
5. Weiß mußte den Laufer zurückziehen, um nicht durch 13. S. d7-d6 einen Offizier einzubüßen.
6. Es folgte noch etwa 14. $\frac{\text{K. f2-e1}}{\text{D. h3-g2}}$ und Schwarz muß gewinnen.
7. Dieses oder auch Sr. e5-f7 sind schwache Züge; vortheilhafter ist, wie die 5. Variante zeigt, der Zug 9. W. g2-f3.
8. Hätte Weiß dagegen B. f7 mit Sr. e5 genommen, so folgte 10. $\frac{}{\text{g4-f3}}$ 11. $\frac{\text{D. d1-f3}}{\text{L. c8-h3*}}$ 12. $\frac{\text{K. f1-g1}}{\text{Tr. h8-f8*}}$ 13. $\frac{\text{D. f3-g3}}{\text{Lr. h6-e3†}}$.
9. Es folgt etwa 14. W. D. d1-e2 und Weiß hat hinsichts der Stellung ein besseres Spiel.

9. W. Bei dem jetzigen Stande des Spiels darf der König nicht nach e1 zurückgehen, weil die feindliche Königin nach g2 gehen und sehr gefährlich werden würde.
10. S. Dieser Zug läßt Schwarz entschieden im Vortheil.
11. W. Ginge der König nach d3, so erfolgte d7—d6, womit Schwarz den Springer e5 gewönne. Auf K. e3—f4 aber f5—e4, siehe IX. Veränderung. Auf Lr. c4—d3, oder auf S. b1—c3 wird c7—c6 erwiedert, siehe X. Veränderung.
12. W. Der Lauferangriff auf die Königin, als Lr. c4—f1, führt in diesem Spiele zu keinem Resultate, siehe:

		12.	13.	14.	15.	16.	17.
1	W.	Lr. c4-f1	K. e3-f4(1)	d4-e5(2)	K. f4-g4	K. g4-h4	K. h4-h5
	S.	Sr. h6-f5*	d6-e5*	Lr. f8-h6*	Sr. f5-g3*	Sr. g3-f5*	D. g2-g6†
2	W.				K. f4-e4	S. b1-c3	L. c1-e3
	S.				D. g2-f2	Sr. f5-e3	D. f2-e3*
3	W.		K. e3-e4	K. e4-f4(3)	K. f4-g4	K. g4-h4	Lr. f1-b5*
	S.		d6-d5*	Lr. f8-h6*	Sr. f5-g3*	D. g2-h1	c7-c6(4)

1. Zog der König anstatt dessen nach d3, so schlug der Schwarze mit seiner Königin ungestraft den Thurm h1.
2. Nahm der König den Bauer e5, so ging der feindliche Springer nach c6 und zeigte Schach an, worauf hernach Thurm h1 von der Königin genommen wurde.
3. Schlug der König den angebotenen Bauer, so erfolgte c7—c6 Schach, worauf Tr. h1 genommen wurde; dasselbe geschah, hätte der König nach d3 sich zurückgezogen.
4. Der Schwarze befindet sich im entschiedenen Vortheil.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13) K.	e3—e4	f3—f2*	15. K.	f4—g4	Sr. f5—e3*	
14. K.	e4—f4	Lr. f8—h6*	16. K.	g4—h5	D. g2—h3†	

13. W. Auf K. e3—f4 erfolgte: 13. Lr. f8—h6 14. K. f4—e4 f3—f2*
15. D. d1—f3 D. g2—f3† oder 14. K. f4—g4 Sr. f5—e3 15. K. g4—h5 D. g2—h3†

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
8. L.	c1—f4	f3—g2*	20) Sr.	d5—b4	d6—d5	
9. K.	f1—g2	d7—d6	21.	e4—d5	L. c6—d5*	
10) Sr.	e5—d3	S. b8—c6	22. Sr.	b4—d5	D. g5—d5*	
11.	c2—c3	L. c8—d7	23) D.	c4—d5	T. d8—d5	
12. L.	f4—g3	D. h4—e7	24) Tr.	e1—e4	Sr. h6—f5	
13. Tr.	h1—e1	K. rochirt	25) T.	a1—e1	h7—h5	
14. Sr.	d3—f4	Lr. f8—g7	26) Lr.	g3—e5	Lr. g7—e5	
15. S.	b1—a3	D. e7—g5	27. Tr.	e4—e5	T. d5—e5	
16. D.	d1—a4	S. c6—a5	28. T.	e1—e5	Sr. f5—d6	
17) D.	a4—b4	S. a5—c4	29.	c3—c4	f7—f6	
18) D.	b4—c4	a7—a6	30. T.	e5—e6	Tr. h8—f8	
19. Sr.	f4—d5	L. d7—c6	31. T.	e6—e7	h5—h4	

10. W. Würde anstatt des Zurückzuges des Springers e5 der Sr. h6 vom Laufer geschlagen, um den Bauer f7 zu gewinnen, dann wäre die Folge 10. D. h4—h3* 11. K. g2—f2 Lr. f8—h6 12. Sr. e5—f7 Tr. h8—f8

17. W. Auf Lr. c4—b5 hätte Schwarz a7—a6 erwiedert.

18. W. Hätte S. a3 wieder genommen, um hernach nach a5 zu gehen, so würde der Gegner seine Königin auf b5 zum Abtausch angeboten haben.

20. W. Auf L. g3—f4 würde D. g5—h4 zu erwiedern sein.

23. Der Schwarze hat bei einer mindestens gleich guten Stellung einen Bauer vorbehalten und muß daher das Spiel gewinnen, wie auch die Fortsetzung zeigt.

24. W. Auf Tr. e1—e7 folgte als Gegenzug T. d5—d7.

25. W. Nahm Tr. a4 den Bauer g4, so ging in Folge des Zuges: Sr. f5—e3* der Thurm gegen den Springer verloren.

26. S. Auf f7—f6 hätte jener 27. T. e1—f1 entgegnet.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
32.	T.	e7—g7	f6—f5	47.	S.	f3—h4	Tr. e3—e1*
33)		b2—b3	Tr. f8—f7	48.	K.	f1—g2	Tr. e1—e2*
34)	T.	g7—g8*	K. c8—d7	49.	K.	g2—f3	Tr. e2—f2*
35.	S.	a3—c2	Sr. d6—e4	50)	K.	f3—e4	Sr. d3—e1
36.	S.	c2—e3	g4—g3	51)	T.	g8—g7*	K. e7—f6
37.		h2—g3	h4—g3	52.	T.	g7—c7	K. f6—g5
38.	S.	e3—f1	f5—f4	53)	T.	c7—b7	Tr. f2—e2*
39.	K.	g2—f3	Sr. e4—f2	54.	K.	e4—d5	K. g5—h4
40.	S.	f1—d2	Sr. f2—d3	55.		c4—c5	g3—g2
41.	T.	g8—g4	Sr. d3—e1*	56.	T.	b7—g7	f4—f3
42)	K.	f3—e3	Tr. f7—e7*	57.		c5—c6	f3—f2
43.	K.	e2—f1	Sr. e1—d3	58.		c6—c7	Tr. e2—e2
44.	S.	d2—f3	Tr. e7—e3	59.	T.	g7—h7*	K. h4—g5
45)	T.	g4—g7*	K. d7—d8	60)	T.	h7—g7*	K. g5—f6
46.	T.	g7—g8*	K. d8—e7				

33. W. Um den Springer, der bisher zur Deckung des Bauern c4 stehen bleiben mußte, ins Spiel zu führen.

34. W. Als der schwächere Theil muß der Weiße den Abtausch zu vermeiden suchen.

42. W. Zog der König nach e4, so ging B. g3 einen Schritt vor, und auf 43. W. S. d2—f3 folgte sodann 43. $\frac{\text{———}}{\text{Tr. f7—e7*}}$ 44. $\frac{\text{K. e4—f4}}{\text{Tr. e7—f7*}}$ 46. $\frac{\text{K. f4—g3}}{\text{Tr. f7—f3*}}$

45. W. Oder S. f3—e5*, siehe II. Veränderung.

50. S. Dieser Zug ist stärker als Sr. d3—c1, wodurch zwar ein Bauer gewonnen, der Springer aber aus dem Spiele gebracht wäre.

51. S. Der Bauer c7 wird Preis gegeben, um mit dem Könige den Springer h4 anzugreifen.

53. W. Auf T. c7—h7, Deckung des Springers, wurde Tr. f2—h2 erwiedert.

60. Der Schwarze bekommt eine Königin und gewinnt das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K. f1 — T. g4 — S. f3 — B. a2; b3; c4; d4. — S. K. d7 — Tr. e3 — Sr. d3 — B. a6; b7; c7; f4; g3. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
45.	S.	f3—e5*	Sr. d3—e5	46.		d4—e5	Tr. e3—e4

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
47. K.	f1—g2	K. d7—e6	51. K.	g2—g1	Tr. e2—e5
48) K.	g2—f3	K. e6—f5	52. T.	g7—c7	K. f5—g4
49) T.	g4—g7	Tr. e4—e3*	53) T.	c7—d7	Tr. e5—e1*
50. K.	f3—g2	Tr. e3—e2*	54. K.	g1—g2	f4—f3†

48. S. Hätte der König den Bauer e5 genommen, so ging der Thurm verloren; es erfolgte nämlich 49. T. g4—g5* / K. e5—d4 50. T. g5—d5* / K. d4—c3 51. K. f3—e4

49. S. Den feindlichen König aus der Nähe zu vertreiben.

53. W. Um dem Könige zu Hülfe zu kommen. Bot der Thurm dagegen auf g7 Schach, so ging der feindliche König auf f3, und es war gleichfalls in wenigen Zügen mat.

III. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
8.	g2—f3	d7—d6	14. K.	e2—d1	D. h2—h5*
9) Sr.	e5—g4	Sr. h6—g4	15. K.	d1—d2	S. b8—c6
10.	f3—g4	L. c8—g4	16)	c2—c3	Tr. f8—h6*
11) D.	d1—d3	L. g4—h3*	17. K.	d2—c2	Tr. h6—c1
12) K.	f1—e2	L. h3—g2	18) K.	c2—c1	K. rochirt c8
13. Tr.	h1—e1	D. h4—h2			

9. W. Oder Sr. e5—d3. Siehe IV. Veränderung.

11. S. Auch Tr. h8—g8 ist ein starker Zug. Oder S. b8—c6. Siehe V. Veränderung.

12. S. Einen andern Angriff gewährte Tr. h8—g8. Siehe VI. Veränderung.

16. W. Ein nothwendiger Zug, weil Schwarz sonst 16. Tr. f8—h6 Schach bieten, das Schach mit der Dame auf a5 wiederholen und gleich darauf mat setzen würde.

18. Der Schwarze steht im Vortheile eines Bauern und einer bessern Position.

IV. Veränderung. (III.)

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
9. Sr.	e5—d3	g4—f3	10) Sr.	d3—f4	L. c8—h3*

10. W. Würde die Dame aber den Bauer f3 geschlagen haben, so wäre die Folge: 10. L. c8—h3* 11. K. f1—e2 / L. h3—g4 oder 19. K. f1—g1 / Tr. h8—g8*

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	Sr.	f4—h3	D. h4—h3*	18)	S.	b1—d2	Lr. e7—g5
12)	K.	f1—e1	Sr. h6—g4	19.	T.	a1—d1	L. g5—d2*
13)	L.	c1—f4	Lr. f8—e7	20.	T.	d1—d2	D. c2—c1*
14)	L.	f4—g3	D. h3—g2	21.	T.	d2—d1	D. c1—e3*
15)	Tr.	h1—f1	Sr. g4—e3	22.	Lr.	c4—e2	D. e3—e2*
16)	D.	d1—d3	Sr. e3—f1	23.	D.	f1—e2	f3—e2
17.	D.	d3—f1	D. g2—c2	24)	K.	e1—e2	S. b8—d7

12. W. Oder nicht so gut K. f1—f2, indem die Folge wäre:

	12.	12.	14.	15.	16.
W.		K. f2-e3	K. e3-f4(1)	K. f4-f5	L. c1-e3
S.	D. h3-g2*	Sr. h6-g4*	Lr. f8-h6*	Sr. g4-e3*	D. g2-g6†

1. Geht der König nach d3, so bietet der gegnerische Springer g4 auf f2 dem Könige Schach und gewinnt die Königin.

13. W. Um das Schach auf g3 zu decken, wenn die feindliche Königin es auf h4 geben sollte.

14. W. Um das Schach vom Laufer e7 zu vermeiden.

15. S. Auf Sr. g4—h2 zog der Weiße seinen Laufer g3 auf f2 zurück.

16. W. Nahm die Königin den B. f3, so tauschte jener und gewann einen Offizier.

24. Der Schwarze, um einen Thurm und Bauer stärker, gewinnt leicht das Spiel.

V. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K. f1 — D. d3 — Lr. c4 — T., Tr., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d4; e4; h2. —
S. K., T., Tr., S., Lr., im Lager — D. h4 — L. g4 — B. a7; b7; c7; d6; f7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	—	—	S. b8—c6	15.	K.	e2—d1	L. h3—g4*
12)		c2—c3	L. g4—h3*	16.	K.	d1—c1	L. g4—e2
13.	K.	f1—e2	Tr. h8—g8	17)	D.	d3—d2	L. e2—f3
14.	L.	c1—e3	Tr. g8—g2*	18.	D.	d2—e1	D. h4—e4

12. W. Anders hätte Schwarz durch D. h4—f6* einen Bauer gewonnen. Ueberdies vergl. III. Veränderung, Note zum 16. Zuge, zu welchem Spiele es leicht hätte geführt werden können.

17. S. Wäre der Laufer d2 anstatt dessen nach f1 gegangen, so würde die Folge gewesen sein: 18. Tr. h1—f1 / Tr. g2—d2 19. Lr. c4—f7* / K. e8—f7 20. S. b1—d2;

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
19) L.	e3—d2	K. rochirt	22. Lr.	c4—b5	f7—f5
20. D.	e1—e4	L. f3—e4	23)	h2—h4	S. c6—e7
21) Tr.	h1—f1	d6—d5			

wobei der Weiße also Thurm, Laufer und Bauer gegen die Königin eingetauscht hätte.

19. W. Um durch den erzwungenen Abtausch der Königinnen eine vortheilhaftere Position zu gewinnen.

21. W. Nahm der Lr. c4 den Bauer f7, so gewann der Schwarze einen Offizier, wenn er mit Tr. g2 den Laufer d2 nahm.

23. Der Schwarze hat eine freiere Position und ist um einen Bauer stärker.

VI. Veränderung. (III.)

Stell.: W. Wie im vorigen Spiele bis auf d. K. auf e2.
S. Desgleichen bis auf d. L. auf h3.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
12.	— —	Tr. h8—g8	19) D.	c4—c3	Tr. g1—e1
13) L.	c1—e3	Tr. g8—g2*	20. D.	c3—e1	Lr. f8—h6
14. K.	e2—d1	L. h3—g4*	21) S.	b1—d2	D. e4—e3
15. K.	d1—c1	L. g4—e2	22. D.	e1—e3	Lr. h6—e3
16. D.	d3—b3	L. e2—c4	23.	c2—c3	Lr. e3—d2
17) D.	b3—c4	D. h4—e4	24) K.	c1—d2	S. b8—d7
18. Tr.	h1—e1	Tr. g2—g1			

13. W. Diesen Laufer ins Spiel zu bringen, gleichzeitig aber auch dem Könige einen sichern Zufluchtsort zu verschaffen.

17. W. Nimmt die Königin aber den Bauer b7, so ist des Schwarzen Gegenzug 17. Lr. f8—h6.

19. W. Auf Tr. e1—g1 erfolgte S. D. e4—e3*, wobei der Laufer eingebüßt wurde.

21. W. Ging der König zur Deckung des Laufers nach d2, so nahm jener mit der Königin den Bauer d4 weg, bot Schach und gewann hernach dennoch den Laufer.

24. Der Schwarze gewinnt leicht das Spiel.

VII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
8) D.	d1—e1	D. h4—e1*	9. K.	f1—e1	f3—g2

8. S. Da mit dem Abtausch der Königinnen für Weiß der Gambitangriff verloren geht, so bleibt dieser um den aufgeopferten Bauer im Nachtheil.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10. Tr.	h1—g1	d7—d6	14) Lr.	c4—e6		f7—e6
11) Sr.	e5—d3	Sr. h6—g8	15. S.	b1—d2	Lr.	f8—h6
12. Tr.	g1—g2	h7—h5	16) L.	f4—g3	S.	b8—d7
13. L.	c1—f4	L. c8—e6	17. K.	e1—e2	Lr.	h6—g5

11. W. Nahm L. c1 den Sr. h6, so gewann der Schwarze dabei. Man sehe:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W.	Lr. h6-f8	d4-e5	Lr. c4-b5	Lr. b5-c6	Tr. g1-g2	S. b1-c3
S. d6-e5	Tr. h8-f8	S. b8-c6	L. c8-d7	L. d7-c6	h7-h5	K. rochirt(1)

1. Der Schwarze gewinnt in wenigen Zügen einen der Doppelbauern, und in Folge dessen und der bessern Position auch das Spiel.

14. W. Anstatt dessen den Bauer d4 einen Schritt vorzuziehen, wäre nicht so gut gewesen.

16. W. Hätte L. f4 den feindlichen Laufer geschlagen, so würde Schwarz, indem er jenen mit dem Springer wieder nahm und ihn so herausbrachte, einen Zug gewonnen haben.

17. Der Schwarze ist bei einer gleich guten Position um einen Bauer im Vortheil.

VIII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
8. D.	d1—d2	f3—g2*	15. L.	f2—g3		f7—f5
9. D.	d2—g2	d7—d6	16) K.	f1—e2	K.	rochirt
10) Sr.	e5—d3	S. b8—c6	17. L.	g3—f4	D.	g5—e7
11. L.	c1—e3	L. c8—d7	18. L.	f4—h6	Lr.	g7—h6
12. S.	b1—d2	Lr. f8—g7	19) Sr.	d3—f2		f5—e4
13.	c2—c3	Tr. h8—f8	20) S.	d2—e4	S.	c6—a5
14. L.	e3—f2	D. h4—g5	21) Lr.	c4—b3	L.	d7—f5

10. W. Nimmt der Laufer c1 den Springer auf h6, so wird jener von Lr. f8 wieder genommen; würde Sr. e5 hernach den Bauer f7 nehmen, so bringt der Gegner seinen Königsthurm auf f8 und gewinnt einen Offizier.

16. W. Es ist gerathen, den König nie in einem verdeckten Schach, wie hier vom Tr. f8, stehen zu lassen.

19. W. Zur zweiten Deckung des B. e4 auf den Fall, daß der Springer d2 geschlagen werden sollte.

20. W. Oder Sr. f2—g4. Die Folge wäre dann:

20.	21.	22.	23.
W.	K. e2-d2	Sr. g4-e3	Sr. e3-g2
S. Lr. h6-d2	D. d7-g5*	D. g5-g2*	Tr. f8-f2*(1)

1. Der Schwarze gewinnt den Springer und damit auch das Spiel.

21. W. Auf Lr. c4—d5 folgte c7—c6, und d6—d5 auf Lr. e4—d3.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
22)	d4—d5	T. d8—e8	28.	T. b3—b4	Lr. d4—f2
23.	Lr. b3—c2	S. a5—c4	29)	T. b4—b2	Lr. f2—d4
24)	T. a1—d1	S. c4—b2	30.	T. b2—b4	L. f5—e4
25.	T. d1—d4	Lr. h6—g7	31)	Lr. c2—e4	D. e7—e4*
26.	T. d4—b4	Lr. g7—c8	32.	D. g2—e4	T. e8—e4*
27.	T. b4—b8	Lr. c8—d4	32)	K. e2—d3	Tr. f8—f4

21. S. Es hätte von dieser Seite, wenn S. a5 den Laufer nahm, und nach Wiedernahme des Springers mit Bauer a2, der Bauer d6 einen Schritt zog, des Weißen Springer gewonnen werden können; indessen hätte der Weiße sich alsdann für seinen T. a1 eine für den Gegner äußerst gefährliche Angriffslinie eröffnet.

22. W. Um d6—d5, welcher Zug gegenwärtig sehr gefährlich werden würde, zu vermeiden.

24. W. Den Springer zu hindern, das Feld d2 einzunehmen.

24. S. Auch S. c4—e3 wäre ein starker Zug gewesen; man sehe:

25.	26.	26.	27.
W. D. g2-g3	D. g3-d3	T. d1-g1	Sr. f2-e4
S. S. e3-c2	S. c2-e3	L. f5-e4	D. e7-e4

29. W. Nahm der König oder die Königin den Lr. f2, so wurde S. e4 von des Schwarzen L. f5 mit Vortheil geschlagen.

31. W. Hätte die Königin den feindlichen Laufer e4 geschlagen, so würde der Gegner D. e7—f7 gezogen und bedeutende Vortheile erlangt haben.

31. S. Oder auch Tr. f8—f2*. Die Folge wäre gewesen:

32.	33.	34.	35.
W. D. g2-f2	K. e2-f2	K. f2-e1(1)	T. b4-b1
S. Lr. d4-f2	D. e7-f6*	D. f6-a1*	Tr. e8-e4*

1. Auf K. f2—g1 folgte Tr. e8—f8; zog der König aber nach e3, e2 oder g2, so gewann der Schwarze durch D. f6—c3 oder f3 Schach doch immer den Thurm.

33. Der Schwarze gewinnt in Folge seiner Uebermacht leicht das Spiel.

IX. Veränderung.

Stell.: W. D., T., Tr., L. und S. im Lager — K. e3 — Lr. c4 — Sr. e5 — B. a2; b2; c2; d4; e4; g3; h2. — S. K., T., Tr.; S., L. und Lr. im Lager — D. g2 — Sr. h6 — B. a7; b7; c7; d7; f5; f3; g4; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	K. e3—f4	f5—e4	12)	S. b1—c3	c7—c6

12. S. Auf d7—d6 erlangte der Weiße Vortheile durch folgendes Spiel:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13)	d4—d5	d7—d6	22. S.	e4—d2	d5—d4*
14. Sr.	e5—c6	b7—c6	23) K.	c3—b3	f3—f2
15. S.	c3—e4	Lr. f8—e7	24)	c2—c3	Sr. f5—e3
16.	d5—c6	Tr. h8—f8*	25) L.	f4—e3	d4—e3
17. K.	f4—e3	Sr. h6—f5*	26. S.	d2—e4	D. g2—e4
18. K.	e3—d3	S. b8—c6	27) Lr.	d3—e4	T. d8—d1
19) L.	c1—f4	L. c8—b7	28. T.	a1—d1	e3—e2
20. K.	d3—c3	T. a8—d8	29) T.	d1—e1	f2—f1D.
21) Lr.	c4—d3	d6—d5	30) T.	e1—f1	Tr. f8—f1

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	Lr. c4-f1	d4-e5	Lr. f1-b5*	D. d1-h1	S. c3-e4	D. h1-e1(1)
S.	d6-e5*	D. g2-h1	c7-c6	c6-b5	Lr. f8-e7	

1. In Folge eines ſtärkern Angriffs iſt des Weißen Spiel etwas beſſer.

13. W. Um d7—d5 zu vermeiden.

19. S. S. c6—e5*, worauf der Gegner dieſen nehmen und ſeinen König hernach auf c3 in Sicherheit bringen würde, iſt nicht ſo gut.

21. W. Wenn der Laufer ſich nicht zurückzog, ſo ging in Folge des Zuges d6—d5 ein Offizier verloren; denn hätte der Laufer den auf d5 vorgeſchobenen Bauer nehmen wollen, ſo wurde er mittelſt des Zuges S. c6—b4 zum dritten Male angegriffen.

23. W. Ging der König nach c4, ſo gab S. c6—a5 mat.

24. W. Nahm die Königin den Bauer g4, ſo war die Folge:

		24.	25.	26.	27.	28.
1	W.		K. b3-a4	K. a4-a5	K. a5-a6	K. a6-a7
	S.	S. c6-a5*	L. b7-c6*	D. g2-d5*	L. c6-b7*	Lr. e7-c5†
2	W.			Lr. d3-b5	K. a4-a5	D. g4-h5*
	S.			L. c6-b5*	D. g2-b7	Tr. f8-f7

25. W. Dieſer Springer mußte genommen werden, weil er dem Könige das Feld c2 abſchneidet.

27. S. Der vorgeſchobenen Bauern halber konnte dieſſeits der Tauſch ſchon eingegangen werden.

29. W. Um, wenn Schwarz den Thurm mittelſt des Bauern f2 rauben ſollte, dieſen mit dem andern Thurm wieder zu nehmen, und darauf den Bauer e2 zu hindern, in die Dame zu gehen.

30. Schwarz gewinnt.

X. Veränderung.

Stellung wie im vorigen (IX.) Spiele.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11)	S. b1—c3	c7—c6	16)	K. e3—f4	L. f5—c2
12)	Lr. c4—d3	d7—d6	17)	D. d1—e1*	K. e8—d7
13)	Sr. e5—c4	f5—e4	18.	K. f4—g4	Tr. h8—g8*
14)	Lr. d3—e4	Sr. h6—f5*	19)	K. g4—h4	Lr. f8—e7*
15)	Lr. e4—f5	L. c8—f5	20.	L. c1—g5	Lr. e7—g5*

---

11. S. Dieser Zug hätte auch erfolgen müssen, wenn der Weiße anstatt des obigen Zuges Lr. c4—d3 gezogen; würde dieser darauf 12. den B. 5f mit seinem Bauer geschlagen, oder den Springer e5 auf c4 zurückgezogen haben, so erfolgte im ersten Fall 12. $\frac{}{d7-d6}$ 13. W. $\frac{Sr.e5-c4}{Sr.h6-f5*}$ 14. $\frac{Lr.d3-f5}{L.c8-f5}$ u. s. w., und im andern Fall 12. $\frac{}{f5-e4}$ 13. $\frac{S.c3-e4}{Sr.h6-f5*}$ 14. $\frac{K.e3-f4}{d7-d5}$ u. s. w.; in beiden Fällen gerieth der Weiße in Nachtheil.

12. W. Geschähe dieses nicht, dann würde der Gegner B. e4 rauben und hernach durch d7—d5 gewinnen.

13. W. Besser wäre es gewesen, mit dem Springer den Bauer f3 zu nehmen und den Offizier gegen zwei Bauern wegzugeben. Indessen blieb Schwarz dabei im Vortheil.

14. W. Oder anstatt dessen S. c3—e4. Die Folge wäre dann gewesen:

		14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
1	W.		K.e3-f4	S.e4-g5	Lr.d3-f5	K.f4-e3	K.e3-d3	
	S.	Sr.h6-f5*	Lr.f8-h6*	Tr.h8-f8	Tr.f8-f5*	Lr.h6-g5*	K.e8-d7	
2	W.					K.f4-e4	K.e4-d3	K.d3-c4
	S.					d6-d5*	d5-c4*	Lr.h6-g5
3	W.				D.d1-e1*	Lr.d3-f5	K.f4-e3	K.e3-d3*
	S.				Sr.f4-e3*	Tr.f8-f5*	Lr.h6-g5*	K.e8-d7

14. S. Oder d6—d5, in Folge dessen der Weiße einen Offizier einbüßt.

15. W. Auf K. e3—d3 erfolgte gegnerischer Seits d6—d5.

16. W. Damit der König vom Laufer f8 auf h6 nicht mat gestellt wird. — Wurde anstatt dessen S. c3—e4 gespielt, so wurde der Springer vom Laufer genommen und, nahm ihn der König wieder, d6—d5 Schach geboten und von jener Seite ein Offizier gewonnen.

17. W. Würde aber die Dame auf f1 zum Tausch angeboten, dann schlüge der Gegner diese und bekäme durch L. c2—d3 ein starkes Spiel.

19. W. Sollte der Laufer das Schach auf g5 decken, dann würde ihn der Gegner durch h7—h6 zum andern Mal angreifen; deckt ihn hernach auch 20. der Bauer h2—h4, so würde der Laufer dennoch vom

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
21) K. h4—g4	Lr. g5—d2*		

Bauer h6 genommen, und der Bauer, welcher 21. h4—g5 schlägt, vom Lr. f8—e7 abermals in Gefahr gebracht werden.

21. W. Auf K. g4—h5 erfolgte D. g2—h3†.

21. Der Schwarze gewinnt die Königin und leicht das Spiel.

Drittes Gambitspiel.

Gambit des Greco und Philidor.*)

5. W. d2—d4.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5	4) Lr. f1—c4	Lr. f8—g7
2. f2—f4	e5—f4	5) d2—d4	d7—d6
3. Sr. g1—f3	g7—g5	6) S. b1—c3	c7—c6

*) Dieses von Greco (Calobrois) und später von Philidor bearbeitete Spiel wird nach diesen beiden Schriftstellern insbesondere benannt, weil sie dasselbe mit einigen, wenn auch eben nicht sehr starken, doch sehr sinnreichen Zügen bereichert haben.

4. S. Dieses ist ein sicherer Vertheidigungszug. Indessen dürfte im Springergambit der Zug 4. S. g5—g4 wie im vorigen Spiele ausgeführt ist, doch den Vorzug verdienen. — Dagegen wäre, wie Greco — Hirschel Uebersetzung, Spiel 25 — zeigt, f7—f6 fehlerhaft, denn die Folge würde sein:

	5.	6.	7.	8.	9.
W.	Sr. f3-g5	D. d1-h5*	D. h5-g5*	D. g5-h5*	D. h5-e5†
S.	f6-g5	K. e8-e7	K. e7-e8	K. e8-e7	

5. W. Oder, wie Philidor empfiehlt, h2—h4, siehe viertes Spiel; die Rochade, siehe fünftes Spiel, oder c2—c3, siehe sechstes Spiel.

5. S. Nicht so sicher wäre g5—g4, obschon auch dieser Zug zu einem ziemlich guten Spiele führen kann: m. s.

		6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	L.c1-f4	D.d1-f3	S.b1-c3	0-0-0	D.f3-c3	D.c3-f6	L.f4-e5(2)
	S.	g4-f3	D.d8-e7(1)	Lr.g7-d4	Lr.d4-c3	D.e7-f6	Sr.g8-f6	
2	W.			S.b1-c3	d4-d5	0—0	T.a1-e1	
	S.		d7-d6	L.c8-e6	L.e6-c8	D.d8-e7	S.b8-d7(3)	

1. Der Zug des Schwarzen d7—d6 ist stärker, wie die andere Variante zeigt.
2. Der Weiße steht besser.
3. Der Schwarze befindet sich im Vortheil.

6. W. Oder h2—h4, siehe I. Veränderung. Oder Sr. f3—g5, siehe III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	h2—h4	h7—h6	12.	d4—e5	d6—e5
8.	h4—g5	h6—g5	13)	g2—g3	Sr.g8—h6
9. Tr.	h1—h8	Lr. g7—h8	14.	g3—f4	g5—f4
10) Sr.	f3—e5	Lr. h8—e5	15. L.	c1—d2	L. c8—g4
11. D.	d1—h5	D. d8—f6	16) D.	h5—h2	S. b8—d7

10. S. Greco nimmt den Springer mit B. d6, und läßt, wie die folgende Variante zeigt, nach einer hübschen Ausführung dem Weißen Vortheile erringen. Reinganum tadelt den Zug und glaubt, daß der S. den Springer mit Lr. h8 nehmen müsse. Dieser Zug, der nach ihm oben ausgeführt wird, ist aber nicht stärker, und liegt der Fehler in Greco's Spiel nicht in diesem, sondern vielmehr im 14. Zuge, wie die I. Veränderung zum Hauptspiele zeigt. Nach Greco's 10. S. d6—e5:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	D. d1-h5	d4-e5	e5-e6	e6-f7*	L. c1-f4	L. f4-d6†
S.	D. d8-f6	D. f6-g7	Sr. g8-f6	K. e8-f8	Sr. f6-h5	

13. W. Reinganum setzt das Spiel mit Lr. c4—f7* fort, wodurch der Weiße aber noch mehr verliert. M. s.

	13.	14.	15.	16.	17.
W.		D. h5-g5	D. g5-h5*	D. h5-h7*	D. h7-h4*
S.	D. f6-f7	D. f7-e6	K. e8-e7	D. e6-e7	Sr. g8-f6

16. Des Weißen Spiel ist bei einer gleich guten Stellung, um zwei Bauern stärker.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6)	h2—h4	h7—h6	12.	d4—e5	D. f6—g7
7. S.	b1—c3	c7—c6	13.	e5—e6	Sr.g8—f6
8.	h4—g5	h6—g5	14)	e6—f7*	K. e8—e7
9. Tr.	h1—h8	Lr. g7—h8	15. D.	h5—e2	L. c8—g4
10) Sr.	f3—e5	d6—e5	16. D.	e2—d3	S. b8—d7
11. D.	d1—h5	D. d8—f6	17) D.	d3—d4	Sr.f6—h5

6. Nach einer Umschreibung des 6. und 7. Zuges hat man genau die Stellung des Hauptspiels und kann diese Veränderung vom 8. Zuge an auf dieselbe Weise wie jenes ausgeführt werden.

10. S. Wie in der Variante zum 10. Zuge des Hauptspiels geschieht.

14. S. Und nicht nach f8, wohin Greco den König ziehen läßt. Eben so fehlerhaft würde es sein, wenn der König nach d8 ginge, weil der Gegner alsdann mit der Königin den Bauer g5 nehmen und dabei gewinnen würde.

17. Der Schwarze hat einen Offizier gegen einen Bauer im Voraus, und ist sein Spiel noch um so viel stärker, als der Weiße seine drei vereinzelte Bauern doch nicht conserviren kann.

II. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
6)	Sr.	f3—g5	D. d8—g5	14.	D.	d3—e2	S. b8—c6
7)	K.	rochirt	Lr. g7—e5	15)	L.	c4—b5	K. rochirt c8
8.		d4—e5	d6—e5	16)		c2—c3	S. c6—d4
9)	D.	d1—d5	D. g5—e7	17.		c3—d4	D. c5—c1*
10)		g2—g3	Sr. g8—f6	18.	Tr.	f3—f1	L. h3—f1
11.	D.	d5—d3	L. c8—h3	19.	D.	e2—f1	D. c1—b2
12)	Tr.	f1—f3	D. e7—c5*	20.	Lr.	b5—e2	Sr. g4—e3
13)	K.	g1—h1	Sr. f6—g4	21)	D.	f1—e1	D. b2—a1

---

6. W. Nebst dem Gambitbauer wird auch noch ein Offizier zum Opfer gebracht, um in die Linie des Gegners einzudringen, diese aufzurollen und um dessen König desto nachdrücklicher anzugreifen.

7. S. Auf L. c8—h3 würde Tr. f1—f2, oder D. d1—d3 auf L. c8—g4 erwiedert werden. — Der Zurückzug der Königin ergab kein so sicheres Spiel, als das Opfer dieses Laufers.

9. S. Auf L. c8—e6 erfolgte D. d5—b5*; oder ging Sr. g8 zur Deckung des B. f7 nach h6, so nahm jener ungestraft den B. f4 mit seinem Laufer.

10. W. Um hier durchzubrechen.

12. W. Auf Tr. f1—f2 wäre die Folge gewesen:

	12.	13.	14.	15.	16.
W.		Tr. f2-f3	K. g1-h1	Tr. f3-f2	D. d3-e2
S.	Sr. f6-g4	D. e7-c5*	Sr. g4-f2*	D. c5-f2	L. h3-g2†

13. W. Auf L. c1—e3 wäre die Folge gewesen:

	13.	14.	15.	16.
W.		Tr. f1-f6	Tr. f6-f2	D. d3-c4
S.	f4-e3	e3-e2*	D. c5-c4(1)	e2-e1 D*(2)

1. Ohne vorher dieses Opfer gebracht zu haben, würde der auf e1 in die Dame gehende Bauer — siehe Einleitung §. 6. und bezügliche Note — nur zum Springer oder schwarzfeldrigen Laufer avanciren können.
2. Der Schwarze bleibt im Vortheil.

15. W. Auf c2—c3 rochirte jener nach c8, und die weitere Folge war:

	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
W.	Lr. c4-f7	D. e2-d1(1)	Lr. f7-e6*	D. d1-f3	D. f3-d1	K. h1-g1	K. g1-h1
S.	S. c6-d4	S. d4-f3	K. c8-b8	T. d8-d1*	Sr. g4-f2*	Sr. f2-d1*	Sr. d1-f2(2)

1. Nahm der Bauer den feindlichen Springer, so schlug die Königin den Laufer c1 und bot Schach.
2. Der Weiße wird nach wenigen Zügen mat gesetzt.

16. W. Oder Lr. b5—c6. Siehe III. Veränderung.

21. Der Schwarze ist im Vortheil.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
16)	Lr.	b5—c6	D. c5—c6	21.	K.	g1—f2	Tr. g8—g2*
17.		g3—f4	T. d8—d1*	23.	K.	f2—f1	Tr. g2—d2*
18.	D.	e2—d1	D. c6—e4	24)	K.	f1—g1	D. e4—d4*
19.	S.	b1—c3	Sr. g4—f2*	25.	K.	g1—h1	L. h3—g2†
20.	K.	h1—g1	Tr. h8—g8*				

16. Reinganum — a. a. O. Sp. 9. S. 19 — läßt den Schwarzen statt dessen Sr. g4—f2* ziehen und setzt das Spiel auf folgende Weise fort: 17. $\frac{\text{W. Tr. f3—f2}}{\text{S. T. d8—d1*}}$ 18. $\frac{\text{D. e2—d1}}{\text{D. c5—f2}}$ 19. $\frac{\text{Lr. c6—b7*}}{\text{K. c8—b8}}$, worauf der W. dem Mat nicht mehr entgeht. Indessen hat jener Schriftsteller hier übersehen, daß, wenn W. zum 19. Zuge, anstatt auf b7, richtiger auf d7 Schach bot, hernach seine Königin der feindlichen auf g1 entgegenstellte, der Schwarze das Spiel durch ein immerwährendes Schach höchstens nur remis halten konnte.

24. W. Nahm der Thurm den schachbietenden Laufer, so bot die feindliche Königin auf h1 Schachmat.

Viertes Gambitspiel.

Fernere Gambit des Greco und des Philidor.

5. W. h2—h4.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	5.		h2—h4	h7—h6
2.		f2—f4	e5—f4	6)		d2—d4	c7—c6
3.	Sr.	g1—f3	g7—g5	7)		e4—e5	d7—d5
4.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—g7	8.		e5—d6	D. d8—d6

6. S. Da dieser Zug höchstens nur zu einem gleichen Spiele führt — nach andern Schriftstellern, außer Reinganum, über dessen verbessernden Zug unten ein Mehres erfolgen wird, den Weißen sogar gewinnen läßt — so ist er nicht so gut, als d7—d6. Siehe I. Veränderung.

7. W. Auf S. b1—c3 folgt 7. S. d7—d6 und das vorige Spiel.

7. S. Philidor zieht anstatt dessen b7—b5, wonach der Weiße, siehe folgende Variante

8.	9.	10.	11.	12.
W. Lr. c4-b3	a2-a4	S. b1-d2	S. d2-e4	S. e4-d6*
S. a7-a5	b5-b4	L. c8-a6	D. d8-b6	

offenbar gewinnen muß. Reinganum tadelt diesen Zug wohl mit Recht, irrt aber, wenn er glaubt, g5—g4 sei der Zug, welcher dem Schwarzen das Spiel retten und gewinnen könne. Siehe hierüber II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	h4—g5	h6—g5	15)	Lr. f7—e6	S. b8—d7
10)	Tr. h1—h8	Lr. g7—h8	16)	Lr. e6—g4	S. d7—c5
11.	Sr. f3—g5	D. d6—e7*	17)	Lr. g4—c8	T. a8—c8
12)	D. d1—e2	Lr. h8—d4	18.	Sr. g5—h3	Sr. e7—g6
13.	Lr. c4—f7*	K. e8—f8	19)	c2—c3	Lr. d4—e5
14.	D. e2—e7*	Sr. g8—e7			

10. W. Um den Bauer g5 zu gewinnen.

12. S. In v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. 1. Eröffnung 5. Abschn. V. §. 2. Spiel 1. Seite 284, geschieht anstatt dessen D. e7—e2* mit der Folge

13.	14.	15.	16.	17.	18.
W. K. e1-e2	K. e2-f1	Lr. c4-f7*	Lr. f7-e6	Lr. e6-g8(1)	Sr. g5-e6(2)
S. L. c8-g4	L. h8-d4	K. e8-f8	L. g4-h5	K. f8-g8	L. d4-e5

1. Anstatt nach g8, dürfte es für Schwarz nachtheiliger gewesen sein, wenn der Laufer nach b8 ging.

2. Der Weiße nimmt hernach den Bauer f4, und indem er um diesen stärker wird, muß er auch das Spiel gewinnen.

15. S. Der Laufer darf nicht genommen werden, weil der Weiße ihn mit Sr. g5 wieder nehmen und in Folge des doppelten Angriffs, auf den König und Laufer d4, einen Offizier gewinnen würde.

16. W. Um hernach mit Sr. g5 auf e6 Schach zu geben.

17. W. Wenn der Laufer diese Linie verließ, so nahm jener mit dem seinigen das Feld f5 ein und gewann dadurch eine gute Stellung.

19. Indem der Weiße mehre Züge gebraucht, um seine Offiziere in Activität zu setzen, so steht das schwarze Spiel etwas besser.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6.	— —	d7—d6	8)	L. c1—f4	g4—f3
7)	c2—c3	g5—g4	9.	D. d1—f3	L. c8—e6

7. S. Dieser Zug wird ungefährdet geschehen können, sobald der Weiße seinen B. c2 einen Schritt vorgezogen hat, dessen S. b1 mithin das Feld c3 nicht mehr einnehmen und das Mittelspiel bedrohen kann. Der Zug c2—c3 schneidet dessen Königin von f3 aus, auch das Feld b3 ab.

8. W. Oder Sr. f3—g1, oder D. d1—b3, siehe folgende Varianten:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10)	S. b1—d2	Sr. g8—e7	12.	S. d2—c4	S. b8—d7
11)	h4—h5	L. e6—c4	13)	K. rochirt g1	K. rochirt

		8.	9.	10.	11.	12.	13.
1	W.	Sr. f3-g1	D. d1-e2	e4-e5	d4-e5		
	S.	D. d8-e7	Sr. g8-f6	d6-e5	Sr. f6-h5		
2	W.	D. d1-b3	0—0	Tr. f1-f3	L. c1-f4	c3-d4	D. b3-e3
	S.	D. d8-e7	g4-f3	S. b8-c6	Lr. g7-d4*(1)	S. c6-d4	S. d4-f3*(2)

1. Dieser Angriffszug ist offenbar stärker, als der Vertheidigungszug S. c6—d8, welcher im c. Handbuch des Schachsp. a. a. O. §. 7. Sp. 5. Seite 288, empfohlen wird.
2. In beiden Varianten ist der Schwarze im Vortheil geblieben.

10. W. Auf d4—d5 zog jener den Laufer nach d7 zurück, und war dem Lr. c4 alsdann der Angriff auf f7 durch seinen eigenen Bauer abgeschnitten.

11. W. Den feindlichen Springer von g6 zurückzuhalten. Dagegen erfolgte auf e4—e5 sofort d6—d5, auf die Rochade aber L. e6—c4 und hernach rochirte er ebenfalls.

13. Die Angriffe des Weißen sind leicht zurückgeschlagen und bleibt Schwarz im Vortheil.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	— —	g5—g4	11.	e5—d6	Lr. g7—d4*
8)	L. c1—f4	g4—f3	12.	K. g1—h1	D. e7—h4*
9)	D. d1—f3	D. d8—e7	13)	L. f4—h2	Lr. d4—b2
10)	K. rochirt	d7—d5	14)	D. f3—f7*	K. e8—d8

7. S. Siehe Reinganum, Ben'-Oni, Spiel 4, Seite 14, zum 7. Zuge des Schwarzen.

8. W. Dagegen ist, wie Reinganum den Weißen hier thun läßt, Sr. f3—h2 ein schwacher Zug, worauf dieser allerdings in Nachtheil kommt. Reinganums Spiel ist folgendes:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	Sr. f3-h2	e5-d6	c2-c3	D. d1-e2*	0—0	D. e2-e4
S.	d7-d5	D. d8-d6	h6-h5	Sr. g8-e7	Lr. g7-h6	L. c8-f5

9. S. Den gefährlichen Zug Lr. c4—f7* zu vermeiden.

10. S. Nimmt die Königin den B. h4, so schlägt der Gegner B. f7 mit seinem Laufer zurück, bietet damit Schach und bekommt ein gutes Spiel.

13. S. Oder D. h4—f6. Siehe III. Veränderung.

14. Der Weiße nimmt hernach Sr. g8 mit dem Laufer, bietet, nachdem der

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
15.	D.	f7—c7*	K. d8—e8	17.	Lr.	c4—f7*	K. e8—f8
16.	D.	c7—c8*	D. h4—d8	18.	D.	c8—d8*	

Thurm ihn wieder genommen, D. d8—c7 Schach und gewinnt leicht das Spiel.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13.	—	—	D. h4—f6	21)	Lr.	f1—f6*	K. f8—e8
14)	Lr.	c4—f7*	K. e8—f8	22.	D.	d3—g6*	K. e8—d8
15.	D.	f3—d8	D. f6—g7	23.	Lr.	f6—f7	D. d7—e8
16.	Lr.	f7—e6*	Sr. g8—f6	24.	D.	g6—f6*	K. d8—c8
17.	Lr.	e6—c8	Lr. d4—b2	25.	D.	f6—f5*	K. c8—b8
18.		c2—c3	Lr. b2—a1	26.		d6—d7*	D. e8—e5
19.	L.	h2—e5	S. b8—d7	27.	D.	f5—e5†	
20.	Lr.	c8—d7	D. g7—d7				

oder

25.	—	—	K. e8—d8	27.	Lr.	f7—e7	Lr. a1—c8
26.	L.	e5—f6*	D. e8—e7	28.	D.	f5—d7†	

14. S. Oder K. e8—d8. Die Folge würde dann gewesen sein:

W. D. f3-e2 / S. D. f6-f1*(1) — D. e2-f1 / Lr. d4-b2 — S. b1-d2 / Lr. b2-a1 — D. f1-a1 / Lr. h8-h7 — Lr. f7-g8(2)

1. Um D. e2—e8 Schachmat! zu vermeiden.
2. Der Schwarze ist im Vortheil.

21. S. Oder K. f8—g8. Darauf würde folgen 22. W. D. d3—c4* / S. K. g8—g7 (oder h7)

23. W. Tr. f6—f7 worauf der Schwarze die Königin einbüßt.

Fünftes Gambitspiel.

Fernereß Gambit des Greco und des Philidor.

5. W. K. rochirt.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	3.	Sr.	g1—f3	g7—g5
2.		f2—f4	e5—f4	4.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—g7

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5)	K.	rochirt	d7—d6	12)	Sr.	h2—f3	e6—e5
6)		d2—d4	h7—h6	13.		d4—e5	d6—e5
7)		c2—c3	L. c8—e6	14.	S.	b1—a3	Sr. g8—e7
8.	Lr.	c4—e6	f7—e6	15.	S.	a3—c4	S. b8—c6
9.	D.	d1—b3	D. d8—c8	16.	D.	b3—b5	a7—a6
10.		h2—h4	g5—g4	17)	D.	b5—c5	D. c8—e6
11.	Sr.	f3—h2	g4—g3				

5. S. Oder g5—g4. Siehe I. Veränderung.
6. W. Um den Zug Sr. f3—g5 zu vermeiden.
7. W. Oder

		7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1	W.	g2-g3	L. c1-f4[1])	Lr. c4-f7*	D. d1-f3	L. f4-e3*	L. e3-d4	
	S.	g5-g4	g4-f3	K. e8-f7	Lr. g7-d4*	Lr. d4-f6	S. b8-c6[2])	
2	W.			D. d1-f3	L. f4-e3	K. g1-h1	D. f3-h5*	D. h5-g4*
	S.			Lr. g7-d4*	Lr. d4-e3	f7-f6	K. e8-d7	K. d7-c6[2])
3	W.						D. f3-e3	D. e3-c3
	S.						D. d8-e7	f7-f6[2])
4	W.	S. b1-c3	Lr. c4 e6	h2-h4	d4-d5	S. c3-d5	h4-g5	D. d1-d5[4])
	S.	L. c8-e6[3])	f7-e6	S. b8-c6	e6-d5	Sr. g8-f6	Sr. f6-d5	h6-g5[5])

1. Wird Sr. f3 weggezogen, so geht Schwarz mit B. f4 einen Schritt vor, wo derselbe dann sicher steht.
2. Der Schwarze steht im Vortheil.
3. Statt dessen gab auch Sr. g8—e7 ein gutes Spiel. Ueber vorstehende Varianten vergl. man übrigens: c. Handb. des Schachspiels B. I. Spiele 1—5, Seite 298.
4. Weiß zieht hernach c2—c3, weil, wenn er im folgenden Zuge den Bauer g5 mit der Königin oder dem Springer nehmen wollte, ihm das Schach vom schw. Laufer g7 nach d4 sehr nachtheilig werden würde.
5. Der Schwarze deckt hernach seinen Bauer g5 zum andern Mal und bleibt im Vortheil eines Bauern.

15. S. Zur Deckung des B. f4.
17. Der Schwarze hat ein gut geordnetes Spiel und ist im Vortheil eines Bauern.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	—	—	g5—g4	6)	Sr. f3—e1		d7—d5

6. W. Zu diesem Zuge wird im c. Handb. des Schachsp. a. a. O., Note 12, Silberschmidt's Lehrbuch.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	Lr. c4—d5	c7—c6	12.	Lr. b3—f7*	D. g6—f7
8.	Lr. d5—b3	D. d8—d4*	13.	Tr. f4—f7	K. e8—f7
9.	K. g1—h1	D. d4—e4	14.	Sr. d3—f2	h7—h5
10.	Sr. e1—d3	Sr. g8—e7	15)	d2—d3	
11.	Tr. f1—f4	D. e4—g6			

Seite 299, bemerkt: dadurch, daß der Springer nach e1 geht, wird es für Schwarz unmöglich, den Gambitbauer zu halten; es könnte Weiß aber auch den Springer opfern und in diesem Falle c2—c3 ziehen, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
W.	c2-c3	D. d1-f3	d2-d4	L. c1-f4	D. f3-f4	Lr. c4-f7*	S. b1-d2
S.	g4-f3	Lr. g7-h6	D. d8-e7	Lr. h6-f4	d7-d6	K. e8-d8	

wonach die Spiele ziemlich gleich zu stehen kämen.

6. S. Stärker als dieser im c. Handb. des Schachsp., a. a. O. §. 2. Sp. 1. gegebene Zug, ist d7—d6. Siehe II. Veränderung.

15. Weiß ist im Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6.	— —	d7—d6	11)	h2—h3	g4—h3
7)	Tr. f1—f4	Lr. g7—d4*	12.	Sr. e1—f3	h3—g2*
8.	K. g1—h1	Sr. g8—h6	13.	K. h1—g1	D. h4—h1*
9.	c2—c3	Lr. d4—e5	14.	K. g1—f2	Sr. h6—g4*
10.	Tr. f4—f1	D. d8—h4	15)	K. f2—e2	g2—f1D*

7. W. Geschähe anstatt dessen c2—c3, um das drohende Lauferschach zu vermeiden, so deckt Schwarz hernach den B. g4 mittelst h7—h5 und bekommt, während er den gewonnenen Gambitbauer ohne Zeitverlust, den die Deckung desselben ihm kosten würde, freiwillig aufgibt, insofern ein besseres Spiel, als er seine Offiziere früher in Thätigkeit setzt.

11. W. Oder g2—g3, und, wenn Lr. e5 diesen Bauer genommen haben wird, 12. W. D. d1—e2. Indessen bleibt auch hier Schwarz im Vortheil.

15. Indem Schwarz noch keinen Offizier verloren hat, in welchen der Bauer verwandelt werden könnte, so wird er nach der (Einleit. §. 6. No. 8. Anm.) gegebenen Regel zur zweiten Königin. — Der Schwarze steht im Vortheil.

Sechstes Gambitspiel.

Fortgesetzt. Gambit des Greco und des Philidor.

5. W. c2—c3.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	5)	c2—c3		h7—h6
2.		f2—f4	e5—f4	6.	d2—d4		d7—d6
3.	Sr.	g1—f3	g7—g5	7.	D.	d1—b3	D. d8—e7
4.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—g7	8.	K.	röchirt	S. b8—d7

5. S. Ein noch stärkerer Zug ist g5—g4. Siehe I. Veränderung. Oder d7—d6 vergl. folgende Varianten:

		6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	d2-d4	Sr.f3-g1	K. e1-f1	D. d1-b3	Sr.g1-e2	Sr.e2-f4	L.c1-f4
	S.	g5-g4	D.d8-h4*	Lr.g7-h6	D.h4-h5	f4-f3	Lr.h6-f4	f3-g2*[1]
2	W.		D.d1-b3	L.c4-f7*	0—0	Lr.f7-h5	D.b3-c2[2]	Lr.h5-g4
	S.		g4-f3	Sr.e8-e7	Sr.g8-h6	D.d8-g8	L.c8-g4	Sr.h6-g4[3]
3	W.	D.d1-b3	Sr.f3-g5	Lr.c4-f7*	Lr.f7-g8	Tr.h1-f1	Lr.g8-c4	L.c1-f4
	S.	D.d8-e7	D.e7-g5	K.e8-d8	D.g5-g2	Lr.g7-f6	Lr.c8-g4	Lr.f6-h4*[4]
4	W.		D.b3-b5*	Sr.f3-g5	Lr.c4-f7*	D.b5-f5	D.f5-f4	
	S.		S.b8-d7	c7-c6	K.e8-f8	S.d7-f6	h7-h6[5]	
5	W.			D.b5-g5	K.e1-f2	d2-d3[6]		
	S.		c7-c6	D.e7-e5*	Lr.g7-h6			

1. S. b8 nach c6, und, wird Bauer f7 wiederholt angegriffen, deckend nach d8, wonach Schwarz im Vortheil bleibt.
2. Mit dem Abtausch der Königinnen würde Weiß den Angriff aufgeben; gingen diese aber nach b4 oder b5, so müßte Lr. g7 den Bauer d4 nehmen, Schach geben und mit der Königin auf g2 mat! drohen.
3. Nimmt Weiß den B. f3 oder f4, so bringt Schwarz den S. b8 nach c6 heraus und bleibt im Vortheil.
4. Weiß deckt das Schach mit Laufer auf g3, Schwarz wiederholt sodann das Schach mit Dame auf e4 und bekommt hernach ein starkes Spiel.
5. Schwarz gewinnt einen Offizier.
6. Im c. Handb. des Schachsp. — §. 5. Sp. 2. Seite 302 — wird dieses Spiel bis zu diesem Zuge durchgeführt und hernach als gleichstehend mit dem andern bezeichnet. Dieses ist irrig, denn Schwarz schlägt 10. D. e4—f3 den Springer; W. nimmt 11. K. f2—f3 oder g2—f3 die Königin, worauf 11. S. Lr. h6—g5 die Königin wieder gewinnt und um einen Offizier und Bauer im Vortheil bleibt.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9.		g2—g3	g5—g4	14.	L. c4—f7*		D. e7—f7
10)	L.	c1—f4	g4—f3	15.	e5—e6		D. f7—h5
11.	Tr.	f1—f3	Sr. g8—f6	16.	e7—d7*		L. c8—d7
12.		e4—e5	d6—e5	17)	h2—h4		K. roch. c8
13.		d4—e5	Sr. f6—g4				

10. W. Ginge der Springer weg, so zöge Schwarz seinen B. f4 auf f3 in Sicherheit.

17. W. Oder D. b3—b7 Die Folge war alsdann:

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
W.		K. g1-f1	K. f1-e2	K. e2-e1	D. b7-d5*	D. d5-d3	K. e1-d1
S.	D. h5-h2*	D. h2-h1*	D. h1-g2*	0—0	K. g8-h8	Tr. f8-e8*	L. d7-c6(1)

1. Schwarz gewinnt den Thurm umsonst oder die Königin gegen einen geringern Offizier.

17. Schwarz hat ein stärkeres Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	—	—	g5—g4	15.	Tr.	f1—f3	Lr. g7—f6
6)		d2—d4	g4—f3	16.		e5—f6	S. b8—d7
7.	K.	rochirt	d7—d5	17.	Tr.	f3—g3*	K. g8—h8
8.	Lr.	c4—d5	c7—c6	18.	Tr.	g3—g7	S. d7—f6
9.	Lr.	d5—f7*	K. e8—f7	19.	Tr.	g7—e7	L. c8—d7
10.	D.	d1—f3	Sr. g8—f6	20.	S.	b1—d2	T. a8—e8
11.		e4—e5	Tr. h8—f8	21.	T.	a1—e1	K. h8—g8
12.	L.	c1—f4	K. f7—g8	22.	S.	d2—c4	T. e8—e7
13.	L.	f4—g5	D. d8—d5	23.	T.	e1—e7	Tr. f8—e8
14.	L.	g5—f6	D. d5—f3	24)	T.	e7—e8	S. f6—e8

6. W. Oder Rochade. Die Folge wäre alsdann gewesen:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.		D. d1-f3	d2-d4	L. c1-f4	L. f4-h6	Lr. c4-f7*
S.	g4-f3	Sr. g8-h6	0—0	d7-d6	Lr. g7-h6	K. g8-h8(1)

1. Schwarz ist im Vortheil eines Offiziers gegen einen Bauern.

24. Weiß hat einen Laufer gegen zwei Bauern vor und muß das Spiel gewinnen.

Siebentes Gambitspiel.

Gambit des Allgaier.*)

5. W. Sr. f3—g5.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5) Sr.	f8—g5	h7—h6
2.	f2—f4	e5—f4	6. Sr.	g5—f7	K. e8—f7
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	7. D.	d1—g4	Sr. g8—f6
4)	h2—h4	g5—g4	8) D.	g4—f4	d7—d6

*) Der wichtigste Zug im Springergambit für den Gambitnehmer ist die Deckung seines gewonnenen und vorgeschobenen B. f4 durch g7—g5; diese Linie zu durchbrechen und mit den herbeigezogenen Offizieren einen lebhaften Angriff auf dieser Seite zu unterhalten, ist die Aufgabe des Gambitgebers, und am geeignetsten dazu scheint h2—h4 zum vierten Zuge. Denn wie der Gegner den B. h4 weder nehmen, noch seinen B. g5 durch h7—h6 oder f7—f6 decken darf, weil im ersten Fall B. f4 die Haltung verlöre, im andern B. g5 ungestraft genommen werden könnte und im letzten Weiß seinen Springer nach e5 bringen und ein starkes Spiel bekommen würde, so ist Schwarz genöthigt, die Deckung des B. f4 aufgebend, mit B. g5 vorzugehen. Hierauf läßt Allgaier den angegriffenen Sr. f3 nach g5 oder e5 gehen, wodurch das Gambit entsteht, welches derselbe zu Gunsten des Weißen (Gambitgebers), zwar auf sehr scharfsinnige Weise, doch offenbar mit parteilicher Vorliebe für diese Farbe, durchgeführt hat und jetzt allgemein nach ihm genannt wird. Die Betrachtung des Zuges 5. W. Sr. f3—g5 ist die Aufgabe dieses Spiels, wie 5. W. Sr. f3—e5 des nächstfolgenden. — Bei gegenwärtigem Spiele — nämlich 5. W. Sr. f3—g5 — haben wir es indeß nur mit einer einzelnen Combination des Allgaier — siehe sein „Gambit nach neuerer Art," IV. Veränderung — zu thun, indem sie entscheidend, und weil des Gambitgebers Züge von denen des Gambitnehmers nothwendig bestimmt werden, auch unvermeidlich ist.

4. S. Da jeder andere Zug schwächer ist und, wie Sr. f8—e7, höchstens nur zum gleichen Spiele führt, so ist deren Untersuchung überflüssig.

5. W. Von diesem Zuge an hat Weiß das Spiel nicht mehr in Händen, insoweit er in die Nothwendigkeit versetzt wird, den Zügen des Gegners zu folgen.

8. S. Horny (Johann) — Anweisung, das Schach gründlich zu erlernen. Cassel, Auflagen: 1824, 1826 1839. 8. — weicht bereits bei diesem Zuge von Allgaier ab und läßt 8. S. Sr. f8—d6 ziehen, nach welchem verschiedene Variationen entstehen, die Schwarz im entschiedenen Vortheile lassen. Unter andern:

		9.	10.	11.	12.	13.	14.
1	W.	D. f4-f3	c2-c3	D. f3-f2	D. f2-f3	d2-d3	
	S.	S. b8-c6	S. c6-e5	S. e5-g4	D. d8-e7	D. e7-e5(1)	
2	W.			D. f3-f5	Tr. h1-h3	Kr. f1-e2	Kr. h3-f3
	S.			S. e5-g4	D. e8-d8	h6-h5	

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9.		d2—d4	D. d8—e7	13)	K.	rochirt	S. d7—e5
10.		e4—e5	d6—e5	14)	D.	f4—f6	D. e7—f6
11)		d4—e5	S. b8—d7	15)	Tr.	f1—f6	S. e5—c4
12)	Lr.	f1—c4*	K. f7—e8				

1. Schwarz ist im Vortheil. Wenn Weiß indessen anstatt des, von Horny vorgezeichneten 11. Zuges, D. f3—f2, anders D. f3—f5 zog, so behielt er doch immer noch ein starkes Spiel, wie die 2. Variante zeigt.

11. S. Allgaier läßt Schwarz anstatt dessen fehlerhaft Lr. f8—g7 ziehen, mit der nothwendigen Folge:

	12.	13.	14.	15.
W.	Lr. f1-e2	Lr. e2-h5*	Lr. h5-e8	0—0
S.	Tr. h8-e8	K. f7-f8	D. e7-e8	

wonach Schwarz unausbleiblich das Spiel verlieren muß. Dagegen führt der oben angegebene Zug 11. S. S. b8—d7 zum sichern Gewinn.

12. W. Nach jedem andern Zuge würde Schwarz den Bauer e5 genommen haben.

13. W. Bauer e5 ist doch nicht zu retten.

14. W. Geschähe von dieser Seite ein anderer Zug, dann würde jener Zeit gewinnen, seine noch im Lager befindlichen Offiziere in Thätigkeit zu setzen und sein Spiel wesentlich zu verstärken.

15. Schwarz hat nebst einer bessern Stellung einen Offizier gegen einen Bauern vorbehalten und muß daher das Spiel gewinnen.

Wahrscheinlich hielt der geistreiche Verfasser auch dieses Spiel, wie sein Gambit in der Rückhand (siehe unten Spiele 14 und 15) gegen denjenigen verloren, der mit richtiger Kenntniß dasselbe zu vertheidigen versteht. Da aber anzunehmen ist, daß in der Praxis unter hundert Spielern wohl kaum zehn das richtige Gegenspiel sogleich finden, so konnte es von ihm auch dreist gespielt und — freilich ein wenig stark — das unüberwindliche Gambit genannt werden.

Achtes Spiel.

Anderes Gambit des Allgaier.

5. W. Sr. f3—e5.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	4.		h2—h4	g5—g4
2.		f2—f4	e5—f4	5)	Sr.	f3—e5	d7—d6
3.	Sr.	g1—f3	g7—g5	6.	Sr.	e5—g4	Lr. f8—e7

5. W. Das Feld e5 ist besser für den Springer als g5, weil er hier angegriffen sich ungefährdet zurückziehen und häufig auch eine günstige Stellung einnehmen kann.

5. S. Um nicht auf d3 das Spiel zu hemmen, oder auf c4 dem Laufer sein

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)		h4—h5	Lr. e7—h4*	13)	S.	b1—c3	c7—c6
8.	Sr.	g4—f2	D. d8—g5	14.	K.	e1—f1	L. g4—h5
9)	Lr.	f1—e2	Sr. g8—f6	15)	S.	c3—e2	Lr. g3—f2
10)		d2—d3	Sr. f6—g4	16.	K.	f1—f2	L. h5—e2
11.	Lr.	e2—g4	L. c8—g4	17)	D.	d2—e2	S. b8—d7
12)	D.	d1—d2	Lr. h4—g3	18)	D.	e2—f3	

Angriffsfeld zu rauben, ist der Springer genöthigt, auf g4 zu schlagen. Da Weiß indessen durch diesen Zug den verlornen Gambitbauer leicht wieder gewinnt, so ist die Deckung des Bauern g4 durch h7—h5 mehr zu empfehlen. Siehe I. Veränderung.

7. W. Dieser Bauer wird vorläufig gerettet, weil Schwarz hernach mehre Züge gebraucht, um ihn zu gewinnen. Jedenfalls scheint dieser Zug stärker, als d2—d4. Siehe VI. Veränderung.

9. W. Zur neuen Deckung des Bauern h5 und um die Rochade frei zu bekommen.

10. S. Auf L. c8—g4 rochirte Weiß.

12. S. Zur doppelten Deckung des Bauern f4. Nahm dagegen Lr. h4 den Springer, so würde Weiß diesen mit der Königin wieder geschlagen haben.

13. S. Um S. c3—d5 zu vermeiden.

15. W. Zum dritten Angriff auf Bauer f4.

15. S. Auf Tr. h8—g8, um nach Wegnahme des Springers f2 mit Laufer g3, den Angriff auf Bauer g2 zu bekommen, zog 16. W. Sr. f2—h3 und nachdem die Königin sich gerettet, die Wegnahme des Bauern f4 mittelst Springers e2.

17. S. Das Schachgebot mittelst D. g5—g3 wäre unnütz gewesen, indem der König sich auf f1 zurückgezogen hätte und der Doppelangriff auf f4 im folgenden Zuge erfolgte.

18. Weiß gewinnt den verlornen Gambitbauer zurück und kommen die Spiele alsdann ziemlich gleich zu stehen.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	—	—	h7—h5	7)		d2—d4	Lr. f8—h6
6)	Lr.	f1—c4	Tr. h8—h7	8)	K.	rochirt	d7—d6

6. S. Oder nicht so gut Sr. g8—h6. Siehe II. Veränderung.

7. S. Dieser Vertheidigungszug des Bauern f4 wird von den Schriftstellern als schwach verworfen und heißt es namentlich im c. Handb. des Schachsp. — B. I. Eröffn. 5. Abschn. III. §. 6. Not. 4. Seite 270 — „Wollte Schwarz diesen Bauern durch L. f8 nach h6 vertheidigen,

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9)	Sr. e5—d3	D. d8—h4	14)	K. e2—e3	L. c8—g4
10.	L. c1—f4	g4—g3	15)	D. d1—f1	L. g4—f3
11)	Tr. f1—f3	D. h4—h2*	16.	D. f1—f3	D. g2—f3*
12.	K. g1—f1	D. h2—h1*	17.	K. e3—f3	h5—h4
13.	K. f1—e2	D. h1—g2*	18.	S. b1—c3	S. b8—c6

---

so würde Weiß ihn dennoch sogleich nehmen und dann rochiren, wodurch er den Thurm bei der Rochade auf die offene f Linie brächte — —". Indessen ist dies irrig; indem Weiß nach Wegnahme des B. f4 das Spiel nothwendig verlieren müßte, nämlich:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	L. c1-f4	0—0	Tr. f1-f2	Lr. c4-f7*	Sr. e5-f4	D. d1-f3	K. g1-f1
S.	Lr. h6-f4	Lr. f4-e3*	D. d8-h4	Tr. h7-f7	g4-g3	Lr. e3-f2*	d7-d6

Im Gegentheil gibt 7. S. Lr. g8-h6 für diesen ein eben so interessantes als für den Gegner verfängliches Spiel. Oder Lr. f8—e7, siehe III. Veränderung; oder d7—d6, siehe IV. Veränderung.

8. W. Oder Sr. e5—d3. Siehe V. Veränderung.

9. W. Oder:

		9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
1	W.	Sr. e5-f7	Sr. f7-h6	Tr. f1-e1	D. d1-d2	D. d2-f4	K. g1-f1	
	S.	D. d8-h4	g4-g3	Sr. g8-h6	L. c8-g4	D. h4-h2	D. h2-h1†	
2	W.			Tr. f1-f4	K. g1-f1	D. d1-d2	K. f1-e2	K. e2-d3
	S.			D. h4-h2*	Sr. g8-h6	D. h2-h1*	D. h1-g2*	D. g2-d2*(1)
3	W.		Sr. f7-d6*	Lr. c4-g8	Tr. f1-f3	Lr. g8-b3	K. g1-f1	
	S.		c7-d6	g4-g3	Tr. h7-g7	D. h4-h2*	L. c8-g4(1)	
4	W.	Sr. e5-g6	Lr. c4-g8	Lr. g8-b3	L. c1-f4	Tr. f1-f3		
	S.	f7-g6	Tr. h7-g7	D. d8-h4	g4-g3	Lr. h6-f4(1)		
5	W.	L. c1-f4	L. f4-h6	c2-c3	S. b1-d2			
	S.	d6-e5	Sr. g8-h6	D. d8-h4	D. h4-e7(1)			

1. Schwarz steht im Vortheil.

11. W. Besser noch wäre 11. W. L. f4—g3, worauf die Königin diesen Laufer schlagen und der fernere Verlauf des Spiels etwa sein würde:

	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	Tr. f1-f3	D. d1-f1	S. b1-c3	T. a1-e1	e4-e5	Lr. c4-d5	Lr. d5-f3
S.	D. g3-g5	D. g5-e7	c7-c6	L. c8-g4	d6-d5	L. g4-f3	Lr. h6-d2(1)

1. Schwarz hat einen Thurm vor.

11. S. Auch L. c8—g4 wäre ein guter Zug gewesen.

14. W. Dieses Feld ist besser für den König als e1.

15. W. Griff der Thurm die Königin gleichfalls an auf g3, so schlug sie diesen und bot Schach, während die w. Königin in die Schlaglinie des L. g4 kam.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
19)	Lr. c4—b5	a7—a6	21.	T. a1—h1	Lr. h6—f4	
20.	Lr. b5—c6	b7—c6	22)	Sr. d3—f4	Sr. g8—e7	

19. W. Ging Springer c3 nach d5, so rochirte Schwarz.
19. S. Um die Nachtheile des Zuges d4—d5 zu vermeiden.
22. Schwarz steht um zwei Freibauern und einen stärkern Offizier gegen einen schwächern besser.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
6.	— —	Sr. g8—h6	11.	h4—g5	D. d8—g5	
7)	d2—d4	d7—d6	12)	D. d1—d2	D. g5—d2*	
8.	Sr. e5—d3	f4—f3	13.	S. b1—d2	Sr. h6—g8	
9)	g2—f3	Lr. f8—e7	14)	Sr. d3—f4	h5—h4	
10.	L. c1—g5	Lr. e7—g5	15.	f3—g4	L. c8—g4	

7. S. Eben so gut wäre Lr. f8—e7, die Folge würde sein:

		8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1	W.	L. c1-f4	g2-g3	Tr. h1-h5	g3-f4	Sr. e5-g4	D. d1-g4	Tr. h5-h8*(2)
	S.	Lr. e7-h4*	Lr. h4-g5(1)	Lr. g5-f4	d7-d6	L. c8-g4	Sr. h6-g4	
2	W.			Sr. e5-d3	Tr. h1-h5	g3-f4	c2-c3	f4-f5
	S.		d7-d6	Lr. h4-g5	Lr. g5-f4	D. d8-f6	S. b8-c6	L. c8-d7(3)

1. Besser als dieser von andern Schriftstellern empfohlene Zug ist, wie die folgende Variante beweisen dürfte, 9. S. d7—d6.
2. Weiß gewinnt die Königin zurück und bleibt um einen Bauer stärker.
3. Wird Bauer g4 vom Springer oder Laufer angegriffen, so deckt ihn Schwarz vorläufig mit der Königin nach g7; hernach sucht dieser nach der Königinseite zu rochiren und bekommt mindestens ein gleiches Spiel.

9. W. g2—g3 und hernach L. c1—f4 gab zwar ein festes, doch kein so gutes Spiel, als wenn, wie hier geschieht, der Bauer geschlagen wird, weil Schwarz alsdann den gewonnenen Gambitbauer in Sicherheit gebracht und vorbehalten haben würde.

12. W. Es war nicht gerathen, den B. g4 zu nehmen, weil der Gegner diesen mit L. c8 wieder genommen und ein gutes Spiel bekommen hätte.

14. W. Oder nicht so gut Tr. h1—h4; denn die Folge würde sein:

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
W.		c2-c3	S. d2-f3	S. f3-g5	Sr. d3-f4	e4-e5	d4-e5
S.	S. b8-c6	g4-f3	L. c8-g4	S. c6-d8	Sr. g8-f6	d6-e5	Sr. f6-e7(1)

1. Schwarz behält den gewonnenen Gambitbauer vor. Der Note 4 im c. Handb. des Schachsp. Buch I. Seite 272, wo es zu

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
16. K.	e1—f2	S.	b8—c6	19) S.	d2—f3	L.	d7—c6
17.	c2—c3	S.	c6—e7	20.	d4—d5	L.	c6—d7
18. T.	a1—g1	L.	g4—d7	21) Tr.	h1—h4	K.	rochirt

dieſem Zuge heißt: „14. W. T. h1—h4 wäre auch ein guter Zug, könnte man mithin nicht beipflichten.“

14. S. Um B. h5 noch zu halten. Dagegen wäre g4—f3 und die folgende Deckung durch L. c8 nach g4 nicht ſo gut, weil der feindliche nach f3 ſchlagende Springer alsdann nach g5 gehen und f7 doppelt bedrohen würde.

19. S. Griff Sr. g8 den Bauer e4 an, ſo ſchritt dieſer vor und der Angriff blieb ohne Nachhalt. — Der Laufer zug geſchieht, um B. d4 zum Vorſchreiten zu bewegen und damit den feindlichen Laufer von f7 abzuſchneiden.

21. Schwarz rochirt, um den Thurm ins Spiel zu bekommen und hernach B. f7 zwei Schritt zu ziehen. — Die Spiele ſtehen ziemlich gleich.

III. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.	— —	Lr.	f8—e7	11)	e4—e5		d6—d5
8) L.	c1—f4		d7—d6	12) Lr.	c4—b3	Lr.	f6—e7
9) Sr.	e5—d3	Lr.	e7—h4*	13. L.	f4—e3		c7—c6
10)	g2—g3	Lr.	h4—f6	14) Sr.	d3—f4	Lr.	e7—g5

8. S. Nicht ſo gut wäre es, jetzt ſchon B. h4 mit dem Laufer zu nehmen. Denn die Folge würde ſein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1 W.	g2-g3	Tr. h1-h5	Lr. c4-f7*	Lr. f7-h5	Sr. e5-g6*	Sr. g6-f4
1 S.	Lr. h4-g5	Tr. h7-h5	K. e8-f8	Lr. g5-f4	K. f8-g7	
2 W.		Tr. h1-h5	Tr. h5-h8(1)			
2 S.	Lr. h4-e7	Tr. h7-g7				

1. In beiden Varianten iſt Weiß der ſtärkere.

9. W. Den Bauer f7 zu nehmen iſt nicht ſo gut.

10. S. B. g3 zu ſchlagen und hernach h5—h4 zu ziehn, gibt ein ſtarkes Bauernſpiel.

11. W. Um den Angriff zu behalten.

12. W. Anſtatt deſſen den Lr. f6 zu nehmen, wäre nicht ſo gut geweſen; es folgte nämlich 12. d5—c4 13. Sr. d3—e5 L. c8—e6 14. L. f4—g5 D. d8—d5 oder 14. S. b1—a3 D. d8—d5

14. S. Ein ſehr guter Zug wäre auch h5—h4.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15.	Sr. f4—h5	Lr. g5—e3	23.	Sr. h5—f4	D. g6—f5
16)	D. d1—d3	D. d8—g5	24)	Lr. b3—c2	S. d7—c5
17.	D. d3—h7	Lr. e3—d4	25.	K. rochirt.	K. rochirt
18)	c2—c3	Lr. d4—e5	26)	Lr. c2—e4	S. c5—e4
19)	D. h7—c2	L. c8—f5	27)	D. d2—c2	S. e4—g3
20.	D. c2—d2	D. g5—g6	28.	D. c2—f5*	S. g3—f5
21)	S. b1—a3	L. f5—e4	29.	Tr. h4—g4	S. f5—e3
22.	Tr. h1—h4	S. b8—d7	30)	T. d1—g1	S. e3—g5

---

16. S. Den angegriffenen Thurm nach h6 zu retten, oder damit den Springer zu nehmen und hernach den Laufer nach h6 zurückzuziehen, wodurch zwei schwächere Offiziere gegen den Thurm eingetauscht würden, gab kein so gutes Spiel.

18. W. Bot der Springer auf g7 Schach, so griff ihn der König an, indem er nach f1 ging.

19. W. Griff Tr. h1 nach f1 den Bauer f7 zum zweiten Male an, so ging der feindliche Sr. nach h6, und Schwarz gewann einen Offizier; denn hätte der angegriffene Sr. h5 sich etwa nach f4 retten wollen, so zog jener L. c8—f5 und setzte sein Spiel in eine vortheilhaftere Verfassung.

21. W. Hätte Sr. h5 nach f4 dagegen die Königin angegriffen, so würde Schwarz zuerst diesen mit Lr. e5 und darauf Sr. b1 mit L. e4 geschlagen und einen Offizier dabei gewonnen haben.

24. W. Um hernach rochiren zu können, weil nach der oben aufgestellten Regel — siehe Einleitung §. 7. d. — auch dann die Rochade nicht vorgenommen werden darf, wenn der Thurm ein von einer feindlichen Figur bestrichenes Feld zu überschreiten hat. — Der Angriff des Thurms auf die Königin nach h5 würde Schwarz mit Wegnahme des Springers, nämlich Lr. e5—f4, beantwortet und so den Thurm gegen einen geringern Offizier eingetauscht haben.

26. W. Auf b2—b4 entgegnete Schwarz L. e4—c2 und darauf 27. S. c5—e4.

27. W. Auf D. d2—d3 folgte: 27. $\frac{\text{Lr. e5—f4}}{}$ 28. $\frac{\text{g3—f4}}{\text{D. f5—f4*}}$ 29. $\frac{\text{K. c1—b1}}{\text{S. e4—f2}}$

Zog 27. W. die Königin aber nach e3, oder sonst auf ein Feld, von welchem sie B. g3 decken konnte, so wurde dieser dennoch vom Springer genommen; nahm die Königin diesen dann wieder, so gewann Schwarz diese durch Lr. e5—f4*.

30. Schwarz ist um zwei Bauern stärker.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.	—	—	d7—d6	13. S.	b1—d2	S.	b8—c6
8)	Sr. e5—d3		f4—f3	14.	c2—c3		g4—f3
9)	g2—f3		Lr. f8—e7	15. S.	d2—f3	L.	c8—g4
10)	L. c1—g5		Lr. e7—g5	16. K.	e1—f2	S.	c6—e7
11.	h4—g5		D. d8—g5	17. Sr.	d3—f4	Sr.	g8—f6
12)	D. d1—d2		D. g5—d2*	18) Lr.	c4—d3	Tr.	h7—h6

8. W. Oder Sr. e5—f7. Die Folge würde sein:

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.		Lr. c4-f7*	L. c1-f4	0—0	g2-g3	Tr. f1-f4
S.	Tr. h7-f7	K. e8-f7	Lr. f8-h6	K. f7-g7	Lr. h6-f4	L. c8-e6(1)

1. Schwarz bringt seine Springer auf d7 und h6 heraus, sucht seinen Läufer auf g6 zu postiren und behält ein stärkeres Spiel.

8. S. Nicht so gut wäre D. d8—e7. Die Folge würde sein:

	9.	10.	11.	12.	12.
W.	S. b1-c3	0—0(1)	g2-f3	L. c1-g5	K. g1-h1(2)
S.	Sr. g8-f6	f4-f3	g4-f3	Tr. h7-g7	

1. Reinganum — Ben-Oni a. a. O. Seite 12 — läßt Weiß anstatt dessen D. d1—e2 ziehen, worauf Schwarz 10. f4—f3 antwortet, wodurch dieser nun zwar den gewonnenen Gambitbauer wieder verliert, dagegen aber den Angriff und das Spiel gewinnt.
2. Weiß nimmt hernach B. f3 mit der Königin und bleibt im Vortheil einer bessern Position und des Angriffs.

9. W. Anstatt dessen g2—g3 gibt diesem Spiele zwar eine große Festigkeit, doch wird in Folge dessen der verlorne Gambitbauer nicht wieder gewonnen; und da Schwarz auch nicht verhindert wird, sein Spiel allmälig zu entwickeln, so bleibt dieser fortwährend im Vortheil des gewonnenen Gambitbauers und muß hiernach auch das Spiel gewinnen.

9. S. Dieser Zug ist stärker als jetzt schon g4—f3 zu ziehen; denn die Folge würde sein:

	10.	11.	12.	13.	14.	15.
W.	D. d1-f3	D. f3-f2	0—0(1)	S. b1-c3	S. c3-d5	T. a1-c1(2)
S.	L. c8-g4	Lr. f8-h6	D. d8-e7	Lr. h6-c1	D. e7-d8	

1. Anstatt dessen L. c1—h6 ist nicht so gut.
2. Des Weißen Spiel ist besser entwickelt und in einer günstigern Position, als das des Gegners.

10. W. B. g4 zu nehmen, wäre nicht so gut; denn Schwarz würde zuerst durch L. c1—g4 die Königin, und darauf, wenn diese sich gerettet, durch Lr. e7—h4*, den König angreifen.

12. S. Auch D. g5—e7 wäre ein guter Zug gewesen.

18. W. e4—e5 wäre nicht so gut, da in Folge dessen, nämlich:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
19)	S. f3—h2	S. d7—g8	24.	d4—e5	S. f6—h5
20.	T. a1—g1	K. rochirt	25.	T. g1—g5	d6—e5
21.	S. h2—g4	Sr. f6—g4*	26)	Lr. d3—e2	Tr. h6—f6*
22.	K. f2—f3	S. g8—f6	27)	K. f3—e3	S. h5—f4
23.	Sr. f4—h5	Sr. g4—e5*	28.	T. g5—e5	S. f4—g2†

18. $\frac{\text{K. f2—e3}}{\text{Sr. f6—e5*}}$ 19. $\frac{\text{K. f2—e3}}{\text{L. g4—f3}}$ 20. $\frac{\text{K. e3—f3}}{\text{Sr. e5—d2*}}$, Schwarz einen Offizier gewönne.

19. W. Dagegen würde auf S. f3—g5 gezogen sein:

	19.	20.	21.	21.
1 W.		S. g5-f7	Lr. d3-e4	Lr. e4-b7
1 S.	K. e8-d7	Sr. f6-e4*	Tr. h6-f6	T. a8-b8
2 W.		e4-e5	d4-e5	Sr. f4-d5
2 S.		d6-e5	Sr. f6-d5	S. e7-d5

26. W. Schlug T. g5 auf e5, so nahm Schwarz Lr. d3 mit einem Schachgebot und gewann einen Offizier; hätte T. g5 oder Tr. h1 dagegen den S. h5 genommen, so wäre die Folge: 26. $\frac{\text{T. d8—d3*}}{\text{K. f3—e2}}$ 27. $\frac{\text{K. f3—e2}}{\text{Tr. h6—d6}}$ 28. $\frac{\text{T. h5—e5}}{\text{T. d3—d2*}}$ 29. $\frac{\text{K. e2—f3}}{\text{Tr. d6—d3}}$ 30. $\frac{\text{K. f3—f4}}{\text{T. d2—b2}}$, wobei Schwarz im Vortheil blieb.

27. W. Deckte der Thurm auf f5 das Schach, so wurde dieser abgetauscht, und behielt Schwarz einen Bauern vor.

V. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8.	Sr. e5—d3	D. d8—e7	11)	S. c3—b5	K. e8—d8
9.	S. b1—c3	Sr. g8—f6	12)	d4—d5	S. c6—e5
10)	D. d1—e2	S. b8—c6	13)	Sr. d3—e5	D. e7—e5

10. W. Auf e4—e5 würde Schwarz d7—d6, 11. $\frac{\text{0 — 0}}{\text{d6—e5}}$ 12. $\frac{\text{d4—e5}}{\text{Sr. f6—g8}}$ 13. $\frac{\text{S. c3—d5}}{\text{D. d7—h4}}$ entgegnen.

11. S. Dagegen würde d7—d6 keine so gute Vertheidigung gegen den Angriff auf c7 bilden.

12. W. Auf e4—e5 erwiederte Schwarz a7—a6, und erhielt dieser ein stärkeres Spiel, mochte Weiß nun auch seinen auf b5 angegriffenen Springer zurückziehen oder anders den feindlichen Springer f6 schlagen; im ersten Fall nahm Schwarz nämlich B. d4 mit dem Springer, und im andern tauschte er die Königinnen und gewann die Offensive.

13. W. Schlug Sr. d3 statt dessen nach f4, so nahm Schwarz den Lr. c4

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
14.	S. b5—c3	d7—d6	19)	D. f3—b3	K. d8—c8
15.	K. rochirt.	g4—g3	20.	D. b3—c3	D. e5—e7
16)	D. e2—d3	Sr. f6—g4	21.	S. e2—g3	f4—g3
17)	S. c3—e2	Sr. g4—f2	22)	D. c3—g3	Sr. f2—e4
18)	D. d3—f3	L. c8—g4			

mit Sr. e5, dann aber mit der Königin den B. e4 und behielt ein stärkeres Spiel.

16. W. Um dem Springer c3 das Feld e2 zum Angriff auf f4 zu eröffnen. Ging die Königin aber nach f3, so gewann Schwarz durch D. e5—d4* einen Offizier.

17. W. Auf D. d3—f3 entgegnete Schwarz D. e5—d4* und die Folge wäre gewesen:

	18.	19.	20.	21.	22.	23.
W.	K. g1-h1	K. h1-g1	S. c3-b5	D. f3-b3	K. g1-h1	Tr. f1-g1
S.	Sr. g4-f2*	L. c8-g4	D. d4-c5	Sr. f2-h3*	D. c5-g1*	Sr. h3-f2†

18. W. Um den Bauer f4 wiederholt anzugreifen.

19. S. Dagegen führte der Zug L. c4—e2, wenn der Gegner sich vorsah, nicht so sicher zum Gewinn. M. s.

		20.	21.	22.	23.	24.
1	W.	D. b3-b7	Lr. c4-e2	c2-c3	K. g1-h1	Tr. f1-g1
	S.	T. a8-c8	D. e5-d4	Sr. f2-h3*	D. d4-g1*	Sr. h3-f2†
2	W.	Lr. c4-e2	D. b3-f3	K. g1-h1	K. h1-g1	
	S.	S. e5-d4	Sr. f2-e4*	Sr. e4-f2*	Sr. f2-d3*(1)	

1. Schwarz tauscht den Spinger gegen den feindlichen Laufer, wodurch dessen (S.) Spiel nur um weniges stärker bleibt.

22. Schwarz steht im Vortheil eines Offiziers und muß daher das Spiel gewinnen.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	d2—d4	Lr. e7—h4*	9)	D. d1—f3	Lr. h4—g3
8.	Sr. g4—f2	D. d8—g5	10)	S. b1—c3	Sr. g8—f6

9. W. Um den B. f4 doppelt anzugreifen.

10. W. Griff Tr. h1 nach h5 die feindliche Königin an, so rettete sich diese auf g6; die Folge würde dann sein, um den Angriff auf die Königin und den Thurm vom Laufer c8 nach g4 zu vermeiden: 11. W. Lr. f1—e2 11. S. Sr. g8—f6; 12. W. K. e1—f1, 12. S. Lr. g3—f2; 13. W. Tr. h5—h1, 13. S. Lr. f2—d4 und bliebe Schwarz im Vortheil eines Offiziers.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
11.	Lr. f1—d3	S.	b8—c6	15.	L. f4—g5	Lr.	f6—e4*
12)	S. c3—e2	Lr.	g3—f2*	16.	Lr. d3—e4	L.	f3—e4
13)	K. e1—f2	L.	c8—g4	17)	S. e2—c3		f7—f5
14.	L. c1—f4	L.	g4—f3	18)	T. a1—e1	K.	roch. g8

10. S. Dagegen würde S. b8—c6 nur zu einem gleichen Spiele führen, nämlich:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	Lr. f1-b5	Lr. b5-c6	S. c3-e2	D. f3-g3	L. c1-g5	K. e1-f2
S.	L. c8-d7	b7-c6	L. d7-g4	f4-g3	g3-f2*	T. a8-b8

12. S. Auf L. c8—g4 oder Sr. f6—g4 nahm Weiß den Lr. g3 mit der Königin und erhielt ein gleiches Spiel.

13. W. Oder D. f3—f2, worauf Schwarz Tr. b8—g8 erwiederte und den B. g2 zum andern Male angriff.

17. S. Zu diesem Zuge bemerkt v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp., a. a. O. Seite 268, Note 4: „Es ist rathsam, den Bauern c2 zu nehmen." Indessen ist hiervon kein Grund einzusehen, und hätte Schwarz nach Wegnahme dieses Bauern das Spiel nur um so sicherer gewinnen müssen, wie folgende Varianten zeigen:

		17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
1	W.		S. c3-b5	T. a1-c1(1)	K. f2-f3	S. b5-c7	a2-a3	a3-b4
	S.	L. e4-c2	K. e8-d8	S. c6-b4	a7-a6	K. d8-c7	K. c7-d7	L. c2-g6(2)
2	W.				a2-a3	K. f2-e3	Tr. h1-c1	S. b5-c7
	S.				S. b4-d3*	S. d3-c1	L. c2-a4	T. a8-c8
3	W.		d4-d5	K. f2-e3	T. a1-c1			
	S.		S. c6-e5	a7-a6	L. c2-g6(2)			

1. Zog Weiß a2—a3, um den Springerzug c6—b4 zu vermeiden, so zog Schwarz L. c2—d3 und behielt ein starkes Spiel.

2. Schwarz ist der stärkere.

18. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

Neuntes Gambitspiel.

Gambit des Muzio.*)

5. W. d2—d4 oder S. b1—c3.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	e2—e4	e7—e5	2.	f2—f4		e5—f4	

*) v. Bilguer und v. d. Lasa leiten dieses Spiel — Handbuch des Schachspiels B. I., Seite 323 — mit folgenden Worten ein: „Im Gambit des Königsspringers kann auf 4. L. f1—c4 mit Lr. f8—g7 oder

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	5)	d2—d4		d7—d5
4. Lr.	f1—c4	g5—g4	6. Lr.	c4—d5		c7—c6

4. g5—g4 geantwortet werden. Letzteres ist von einigen Autoren empfohlen, scheint uns aber weniger sicher, da Weiß, indem er den Springer f3 aufgibt, seinen Angriff zu bedeutend verstärkt. Er kann dies namentlich mit Erfolg auf drei Arten thun, und zwar zuvörderst mit dem Zuge 5. d2—d4, welcher das Centrum einnimmt und den Bauern f4 in Angriff stellt. Diese Angriffsart ist vorzüglich von Koch, 1828, und in Madras, 1829, bearbeitet worden. Wir glauben, daß die beste Vertheidigung in den Zügen 5. g4—f3, 6. D. d1—f3: d7—d5, 7. L. c4—d5: Sr. g8—f6 besteht. Die zweite Art ist eine geistreiche Erfindung Mac Donnell's, welcher 5. S. b1—c3 zieht, um die feindliche Dame, sobald sie nach e7 oder f6 geht, sogleich mit dem Springer angreifen zu können. Die richtige Vertheidigung mag hier ebenfalls 5. g4—f3: und, auf 6. D. d1—f3, dann 6. d7—d5 sein, obgleich wir auch 6. d7 nach d6 nicht für falsch halten. Der dritte, vielleicht der kräftigste Angriff, ist endlich der am längsten bekannte und am häufigsten bearbeitete: die Rochade im fünften Zuge. Hierdurch hat das Spiel den Namen „Gambit des Muzio" erhalten, weil es so dem Salvio, in dessen Werk wir es zuerst antreffen, von einem Spieler, Sig. Muzio, mitgetheilt worden war. — — Mit unbeschränkter Rochade ist der Angriff unwiderstehlich, bei uns scheint das Gambit Muzio aber unentschieden zu bleiben. Als correcte Vertheidigung lassen die Autoren, nachdem der Springer f3 geschlagen ist, und am besten die Dame wieder genommen hat, jetzt 6. D. d8—f6 ziehen. Hierauf folgt aber 7. e4—e5, D. f6—e5: und Schwarz hat wegen der unvortheilhaften Stellung seiner Dame kein gutes Spiel. Daher scheint uns 6. L. f8—h6 und d7—d6, wobei die Dame nicht exponirt wird, mindestens eben so rathsam, wie 6. D. d8—f6. Ueberhaupt glauben wir aber, daß Schwarz nicht mehr als Remis machen kann, weshalb wir den Zug 4. g5—g4 verwerfen."

Der Verfasser kann sich von der Richtigkeit dieser Ansicht nicht überzeugen und hält dieses Spiel für den Gambitgeber nach dem von demselben gebrachten Springeropfer nach allen drei Spielarten für unwiederbringlich verloren, und bleibt davon um so fester überzeugt, als sein bereits in der ersten Auflage dieses Werkes (1829. Seite 103) über die letzte, als für den Gambitgeber stärkste Spielart — 5. W. K. rochirt —, geführter Beweis bisher noch unwiderlegt geblieben ist.

Die ersten beiden Spielarten behandelt dieses, die letzte Spielart das folgende Spiel.

5. W. Dieser Zug, der von Koch — Elementarbuch der Schachspielkunst. Magdeburg, Creutz, 1828, Seite 98 bis 114 — weitläuftig ausgeführt ist, soll nach Lewis, über dessen zahlreichen, meisterhaften Schachwerke Oettinger's Bibliotheca Shahiludii, Leipzig 1844, Seite 27 und

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	Lr. d5—b8	g4—f3	10)	L. f4—b8	T. a8—b8
8)	D. d1—f3	D. d8—d4	11)	D. f3—f7*	K. e8—d8
9)	L. c1—f4	Lr. f8—h6	12)	S. b1—c3	D. d4—e3*

28 zu vergleichen ist, stärker sein, als die Rochade im 5. Zuge. Dies ist indessen nicht der Fall, indem die v. Bilguer und v. d. Lasa in der vorstehenden Einleitung zu diesem Spiele angedeuteten kräftigen Vertheidigungszüge — nämlich: 5. g4—f3: 6. D. d1—f3, d7—d5; 7. Lr. c4—d5, Sr. g8—f6 — gegen welche ein glückliches Gegenspiel schwerlich noch gefunden werden dürfte, das Spiel nur um so viel früher gegen den Gambitgeber entscheiden. — Man könnte diese Spielart nach diesen Zügen als geschlossen betrachten, jedoch möchte es, eben um die Stärke des gegnerischen Spiels nach dem Springeropfer zu zeigen, nicht ohne Nutzen sein, einige namentlich aus dem bei weitem schwächern Zuge 5. d7—d5 entspringende Variationen, die nach andern Autoren — vergl. insbesondere C. F. v. Jaenisch, Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs. Petersburg et Leipzic 1842 und 1843. 12. Vol. II. — für den Gambitgeber zum Gewinn führen sollen, analytisch zu verfolgen.

Oder 5. W. S. b1—c3. Siehe I. Veränderung.

7. W. Oder Lr. d5—f7*. Die Folge wäre:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.		Sr. f3-e5*	Sr. e5-g4	Sr. g4-f2	0-0
S.	K. e8-f7	K. f7-e8	D. d8-h4*	Sr. g8-f6	Tr. h8-g8(1)

1. Schwarz steht im Vortheil.

9. S. Dieser Zug ist unzweifelhaft stärker, als die im v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. S. 232, Note 5 angedeuteten Züge, namentlich stärker, als der dort §. 7, Sp. 2 durchgeführte Zug Sr. g8—f6, der für Schwarz folgende sehr ungünstige Wendung nimmt:

	10.	11.	12.	13.	14.
W.	S. b1-d2	D. f3-g3	S. d2-e4	K. e1-d2	K. d2-c1
S.	L. c8-g4	Sr. f6-e4	D. d4-e4	D. e4-e2	

10. W. Schlägt L. f4 den feindlichen L. h6, so nimmt Sr. g8 diesen wieder und Schwarz bekommt ein gutes Spiel.

11. W. Oder Lr. b3—f7*, wovon die Folge wäre:

	11.	12.	13.	13.
W.		D. f3-g3	K. e1-f1(1)	D. g3-f4
S.	K. e8-e7	D. d4-e4*	D. e4-f4*	Lr. h6-f4

1. Auf K. e1—d1 folgte L. c8—g4* und auf K. e1—f2 folgte D. e4-c2*.

12. S. Oder D. d4—d2 Schach und, nachdem sich der feindliche König nach f1 gerettet hatte, D. d2—f4 Schach König und Königin; indem

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13)	S.	c3—e2	D. e3—d2*	18.	D.	f8—g7	K. c7—b6
14)	K.	e1—f2	Lr. h6—e3*	19)	D.	g7—h8	D. d2—d6*
15)	K.	f2—f3	L. c8—g4*	20)	K.	g3—h3	D. d6—e6*
16)	K.	f3—g3	L. g4—e2	21.	K.	h3—g3	D. e6—g4†
17.	D.	f7—f8*	K. d8—c7				

nun die Königinnen gewechselt werden mußten, blieb Schwarz im Vortheil.

13. W. Auf K. e1—d1 folgte L. c8—g4*, ging der König aber nach f1, so wurde durch D. e3—f4 der Abtausch der Königinnen bewerkstelligt.

14. W. Ging der König nach f1, so folgte Sr. g8—e7.

15. W. Auf K. f2—g3 wäre die Folge:

	16.	16.	17.	18.	19.	20.
W.		K. g3-f3(1)	D. f7-g7	K. f3-e3	D. g7-g4	S. e2-d4
S.	D. d2-d6*	Sr. g8-h6	Tr. h8-f8*	Sr. h6-g4*	D. d6-c5*	L. c8-g4(2)

1. Ging der König nach h4, so bot die Königin auf h6 Schach und gewann.
2. Schwarz hat die Uebermacht.

16. W. Nimmt der König L. g4, so gewinnt Schwarz durch Sr. g8—h6* die Königin.

19. W. Auf a2—a4 folgte a7—a5.

20. W. Ging B. e4 einen Schritt vor, um das Schach zu decken, so verfolgte die feindliche Königin das Schach auf g6.

I. Veränderung.

5. W. S. b1—c3.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5. S.	b1—c3	g4—f3	6) D.	d1—f3		c7—c6

6. S. Dieses kräftige Gegenspiel ist dem Verfasser von Herrn Dr. jur. Lyncker mitgetheilt, der es in Praxi gegen die stärksten Spieler siegreich durchgeführt hat. — Auch gibt der von v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. a. a. O. Note 17 (Seite 331) angedeutete Zug 6. d7—d6, und, nachdem Weiß 7. B. f4 genommen, oder d2—d4 gezogen, 7. L. c8—e6 dem Schwarzen ein starkes Spiel; denn Weiß mag hierauf den Laufer schlagen, oder anders durch d4—d5 zurückdrängen, so ist in beiden Fällen, worauf hier Alles ankömmt, der Angriff auf f7 bedeutend geschwächt. Oder geschähe nach de la Bourdonnais im Palamède, 1836, Seite 396, 6. S. d7—d5, so wäre die Folge:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	D. f3—f4	f7—f6	15)	D. h7—h5*	D. g7—g6
8)	e4—e5	D. d8—e7	16.	D. h5—e2	Tr. g8—g7
9)	K. rochirt	D. e7—e5	17.	d2—d4	L. c8—g4
10)	D. f4—h4	Lr. f8—e7	18)	D. e2—g2	Tr. g7—h7
11)	Lr. c4—g8	Tr. h8—g8	19.	L. c1—f4	S. b8—a6
12.	D. h4—h7	D. e5—g5	20)	Tr. e1—e3	K. e8—d7
13)	g2—g3	d7—d5	21.	T. a1—e1	T. a8—h8
14.	Tr. f1—e1	D. g5—g7	22)	h2—h4	Tr. h7—g7

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
1 W.	Lr. c4-d5	Lr. d5-f7*	d2-d4	e4-e5	L. c1-f4	L. f4-g5	L. g5 f6
1 S.	c7-c6	K. e8-f7	Sr. g8-f6	Lr. f8-g7	Tr. h8-e8	D. d8-d4	L. c8-g4(1)
2 W.			D. f3-h5*	d2-d4	L. c1-f4	L. f4-e5*	D. h5-g5
2 S.			K. f7-g7	L. c8-e6	L. e6-f7	Sr. g8-f6	L. f7-g6(1)
3 W.		Lr. d5-b3	Lr. b3-e6	D. f3-h5*	d2-d4	0-0	D. h5-a5
3 S.		L. c8-e6	f7-e6	K. e8-d7	D. d8-f6	D. f6-g6	S. b8-a6(2)

1. Schwarz ist der stärkere und gewinnt.

2. Es folgen nun noch etwa die Züge 14. $\frac{\text{L. c1-f4}}{\text{Lr. f8-b4}}$ 15. $\frac{\text{D. a5-a4}}{\text{Sr. g8-e7}}$, und auch nach dieser Variante bleibt Schwarz im Vortheil.

7. W. Auf d2—d4 oder auf e4—e5 folgte d7—d5.

7. S. Oder D. d8—f6, und, wenn nach Abtausch der Königinnen, wobei Sr. g8 nach f6 kam, Weiß im 9. Zuge rochirte, 9. S. Lr. f8—c5* und 10. S. d7—d5.

8. W. Auf D. f4—f5 folgte D. d8—e7; nicht so gut wäre d7—d5.

9. W. Auf d2—d4 würde d7—d5 erwiedert werden.

10. W. Der doppelte Angriff auf Sr. g8 durch D. f4—g4 wäre nicht so gut gewesen, weil Schwarz den Springer nach e7 herausgebracht und hernach durch d7—d5 die Königin und Lr. c4 bedroht hätte.

11. W. Um den B. h7 zu gewinnen. Auf Tr. f1—e1 dagegen folgte D. e4—c4*, und, wenn der König sich nach h1 gerettet, oder nicht so gut, Tr. e1 nach e3 das Schach gedeckt hätte, 12. S. D. c4—g4 oder d7—d5.

13. W. Dies ist besser als Tr. f1—f2, wovon die Folge gewesen sein würde 13. $\frac{\text{D. h7—e4*}}{\text{Lr. e7—c5}}$ 14. $\frac{\text{D. g5—e5}}{\text{D. g5—e5}}$.

15. W. Als der schwächere Theil sucht dieser den Abtausch der Königinnen so lange als möglich zu vermeiden.

18. S. Um den Zug h2—h3 zu vermeiden.

20. W. Um die Thürme zu verdoppeln.

22. Dieses bis hieher dem Verfasser mitgetheilte hübsche Spiel könnte etwa nach 23. $\frac{\text{b2—b3}}{\text{S. a6—b4}}$ auf folgende Weise bis zu Ende geführt werden:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
24. T.	e1—c1	L. g4—f5	34. T.	e1—e2		c6—d5
25. Tr.	e3—e2	L. f5—e4	35. Tr.	e4—e7*	K.	d7—e7
26. S.	c3—e4	d5—e4	36. K.	e3—f2*	K.	e7—d7
27. Tr.	e2—e4	T. h8—h4	37. K.	f2—g2	D.	g6—h5
28. T.	c1—e1	T. h4—h5	38. T.	e2—e3	D.	h5—h2*
29. D.	g2—e2	S. h4—d5	39. K.	g2—f3	T.	h1—f1*
30.	c2—c4	Tr. g7—h7	40. K.	f3—g4	D.	h2—h7
31.	c4—d5	T. h5—h1*	41. T.	e3—c3	D.	h7—g6*
32. K.	g1—f2	Tr. h7—h2*	42. K.	g4—h3	D.	g6—h5*
33. K.	f2—e3	T. h2—e2*	43. K.	h3—g2	D.	g5—h1†

Zehntes Gambitspiel.

Ferneres Gambit des Muzio.

5. W. K. rochirt.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4. Lr.	f1—c4		g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4	5) K.	rochirt		g4—f3
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	6) D.	d1—f3	D.	d8—f6

5. W. Die Rochade ist offenbar stärker, als die correspondirenden Züge der vorhergehenden beiden Spielarten, indem diese zu Angriffen führt, denen der minder gewandte Spieler nur selten gewachsen sein wird.

6. W. Dieser Zug ist stärker als 6. d2—d4, der zwar auch einige schwierige Fallen enthält, dagegen aber, wenn diese vom Gegner vermieden werden, desto entschiedener den Verlust des Spiels herbeiführt. Nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1 W.		Lr. c4-d5	Tr. f1-f2	Lr. d5-b3	c2-c3	S. b1-d2	
1 S.	d7-d5[1])	L. c8-g4	c7-c6	Lr. f8-g7	Lr. g7-h6	Sr. g8-e7[2])	
2 W.		e4-d5	Tr. f1-f2	S. b1-d2	S. d2-f3	D. d1-e1	S. f3-d2
2 S.		L. c8-g4	Lr. f8-d6	Sr. g8-f6	Sr. f6 e4	f7-f5	D. d8-e7[2])
3 W.		Tr. f1-f4	D. d1-h5	D. h5-f7*	D. f7-f8*	Tr. f4-f8*	Tr. f8-f7*[4])
3 S.	f3-g2[3])	Lr. f8-h6	D. d8-g5	K. e8-d8	Lr. h6-f8	K. d8-e7	
4 W.			D. d1-h5	Tr. f4-f2	L. c1-g5	L. g5-h6	Tr. f2-f4[4])
4 S.		Sr. g8-h6	D. d8-e7	d7-d6	D. e7-d7	Lr. f8-e7	
5 W.					Lr. c4-f7*	c2-c3	L. c1-g5*[4])
5 S.				D. e7-b4	K. e8-d8	D. b4-b6	

1. Dies ist für Schwarz der beste Gegenzug, indem Weiß dadurch mehre Temp's und damit den Angriff verliert.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	c2—c3	Lr. f8—h6	12. L.	c1—f4	Lr. h6—f4
8)	d2—d4	d7—d6	13) Tr.	f1—f4	S. b8—c6
9) D.	f3—d3	L. c8—e6	14) S.	b1—d2	f7—f6
10)	g2—g3	L. e6—c4	15) T.	a1—f1	K. rochirt
11. D.	d3—c4	D. f6—e7	16)	b2—b4	h7—h5

2. Schwarz hat ein entschieden vortheilhaftes Spiel.

3. Dieser Zug durfte nicht geschehen, weil Schwarz sich dadurch den stärksten Angriffen aussetzte.

4. Weiß gewinnt.

7. W. Um das Feld d4 gegen die feindliche Königin zu schützen. Auf $\frac{d2—d3}{Lr.\ f8—h6}$ 8. $\frac{S.\ b1—c3}{Sr.\ g8—e7}$ 9. $\frac{e4—c5}{D.\ f6—e5}$ folgte aber 7. 10. $\frac{L.\ c1—f4}{D.\ e5—f4}$ 11. $\frac{Lr.\ c4—f7^{*}}{K.\ e8—d8}$ und Schwarz behielt ein vortheilhaftes Spiel. — Oder 7. W. e4—e5. Siehe I. Veränderung.

7. S. Bot Laufer f8 auf c5 Schach, so zog sich der feindliche König nach h1 zurück.

8. S. Dieser Zug ist höchst wichtig; er hindert nicht nur den sehr gefährlichen Angriff des B. e4 nach e5 auf die Königin, sondern gibt auch Gelegenheit zur Entwickelung des S. Spiels, so daß W. nicht wieder zu einem wirksamen Angriff gelangt. — Neuere Schriftsteller — vergl. v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I., Eröffn. 5, Abschn. IX. §. 5. —, die für das Gambit Muzio eine gewisse Vorliebe besitzen, und es nicht gern für ein verlornes Spiel ansehen wollen, ignoriren diesen Zug, der aus des Verfassers 1. Aufl. seines Gambits (1829. Seite 103) längst bekannt ist, und empfehlen statt dessen den weit schwächern Zug 8. S. S. b8—c6. Siehe III. Veränderung.

9. W. Oder L. c1—f4, worauf folgen würde:

	9.	10.	11.	12.	13.	
W.		D. f3-d3	g2-g3	D. d3-c4	Tr. f1-f4	etc.
S.	Lr. h6-f4	L. c8-e6	L. e6-c4	D. f6-e7	S. b8-c6	

wie oben von 14. W. an.

10. W. Nahm statt dessen Lr. c4 den feindlichen Laufer auf e6, so brachte Schwarz, indem dieser den Laufer mit B. f7 wieder schlug, seine Bauern in die beste Ordnung. Auch wäre 10. W. d4—d5 fehlerhaft gewesen, weil der zum Angriff so wichtige Bauer e4 dann zurückblieb und Schwarz seinen Springer später auf e5 leicht eine vortheilhafte Position hätte einnehmen lassen können.

13. W. Den Laufer mit g3 zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen.

14. W. Um hernach zum nachdrücklichern Angriff die Thürme zu verdoppeln.

15. W. Anstatt dessen Tr. f4—g4 wäre ein verlorner Zug gewesen.

16. S. Auch d6—d5 ist ein guter Zug.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17)	b4—b5	S. c6—a5	23. T.	f1—b1	D. e7—c7
18. D.	c4—b4	b7—b6	24. D.	c4—b5	K. b7—a7
19) S.	d2—b3	c7—c5	25) Tr.	f4—f5	h5—h4
20)	b5—c6	S. a5—c6	26)	g3—g4	Sr. g8—h6
21. D.	b4—c4	K. c8—b7	27. Tr.	f5—f4	d6—d5
22.	a2—a4	a7—a5	28) Tr.	f4—f2	d5—e4

17. W. Um den Angriff zu behalten.

19. W. Ging B. e4 vor, so wurde dieser von d6 genommen, und Schwarz verstärkte, indem nun die Königinnen getauscht werden mußten, sein Spiel.

20. W. Ueber diesen Zug vergl. Einleitung §. 9. No. 6.

25. W. Zum nachdrücklichen Angriff auf h5.

26. W. Bauer h4 darf von g3 nicht geschlagen werden, weil der König dadurch zu sehr entblößt würde.

28. W. Auf Tr. f4—f5 folgte Sr. h6—g4 und bald darauf der Gewinn des Spiels; auf 28. W. e4—d5 folgte dagegen:

28. S. Weiß ist um einen Offizier schwächer und verliert das Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
28.	— —	D. c7—f4	34. K.	e2—f1	Tr. e8—e6
29) S.	b3—c5	D. f4—g4*	35.	d5—e6	D. d4—f4*
30. K.	g1—f2	D. g4—f4*	36) K.	f1—e1	D. f4—e3*
31. K.	f2—e2	Tr. h8—e8*	37. K.	e1—f1	T. d8—d2
32) S.	c5—e6	S. c6—d4*	38) D.	b5—f5	D. e3—e2
33.	c3—d4	D. f4—d4	39. K.	f1—g1	D. e2—g2

29. W. Um einen Angriff auf den König nach a6 und b6 zu eröffnen. Durch Wegnahme des S. c6 gingen Züge verloren.

32. W. Ging der König nach d1 oder d3, so folgte die feindliche Königin mit einem Schachgebote auf f3 nach.

36. W. Ging der König nach g1 oder g2, so folgte der feindliche Thurm mit einem Schachgebote auf g8.

38. W. Durch D. b5—d7* hätte das Mat wohl noch um einige Züge verzögert, doch der Verlust des Spiels nicht gehindert werden können.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	e4—e5	D. f6—e5	15. S.	e4—c5*	d6—c5
8)	d2—d3	Lr. f8—c5*	16) D.	e2—e6*	K. d7—e6
9. K.	g1—h1	d7—d6	17) L.	f4—c7	f7—f6
10) L.	c1—f4	D. e5—f6	18. T.	a1—e1*	K. e6—f7
11) D.	f3—e2*	L. c8—e6	19. Tr.	f1—f5	b7—b6
12. S.	b1—c3	K. e8—d7	20. L.	c7—e5	S. b8—d7
13. S.	c3—e4	D. f6—g6	21) L.	e5—c3	Sr. g8—e7
14. Lr.	c4—e6*	D. g6—e6			

7. W. Dieser Zug wird von v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 5. Note 6, für stärker gehalten als 7. W. c2—c3 und soll Schwarz das Spiel — vergl. ebendas. Spiele 15 bis 46 — im günstigsten Falle nur remis machen können. Der Verfasser hält indessen das Gambit Muzio auch nach dieser Spielart für verloren, wie er im Verfolg zeigen wird.

8. S. Dieser Zug ist stärker als Lr. f8—h6, den v. Bilguer und v. d. Lasa den Schwarzen thun lassen. Denn indem der Laufer beim Herausziehen dem König Schach bietet, und dieser gezogen werden muß, gewinnt Schwarz ein Tempo zu dem Zuge d7—d6.

10. W. Oder L. c1—d2. Siehe II. Veränderung.

11. W. Bot die Königin auf e4 Schach, so deckte es Schwarz durch Sr. g8-e7.

16. S. Nahm B. f7 die Königin wieder, so gewann Weiß in Folge des Zuges L. f4—e5 einen Offizier.

17. W. Auf T. a1—e1* folgte:

	17.	18.	19.	20.	21.
W.		L. f4-e5	L. e5-f6	Tr. f1-f6	Tr. f6-f7*
S.	K. e6-d7	f7-f6	Sr. g8-f6	S. b8-a6	K. d7-c6

21. Schwarz hat einen Offizier gegen einen Bauern vor und muß daher das Spiel gewinnen.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10. L.	c1—d2	D. e5—f5	13. S.	c3—d5	K. e8—d8
11. S.	b1—c3	S. b8—c6	14) S.	d5—f4	S. c6—e5
12. T.	a1—e1*	Sr. g8—e7	15. D.	f3—e2	D. f5—g4

14. W. Auf D. f3—e2 folgte Sr. e7—d5; auf L. d2—f4 aber L. c8—e6, und auf S. d5-e7:

	14.	15.	16.	17.
W.		D. f3-e2	Tr. f1-f4	Lr. c4-b3
S.	S. c6-e7	d6-d5	D. f5-g6	L. c8-e6(1)

1. Schwarz steht um einen Offizier besser.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
14.	S. b5—c3	d7—d6	19)	D. f3—b3	K. d8—c8
15.	K. rochirt.	g4—g3	20.	D. b3—c3	D. e5—e7
16)	D. e2—d3	Sr. f6—g4	21.	S. e2—g3	f4—g3
17)	S. c3—e2	Sr. g4—f2	22)	D. c3—g3	Sr. f2—e4
18)	D. d3—f3	L. c8—g4			

mit Sr. e5, dann aber mit der Königin den B. e4 und behielt ein stärkeres Spiel.

16. W. Um dem Springer c3 das Feld e2 zum Angriff auf f4 zu eröffnen. Ging die Königin aber nach f3, so gewann Schwarz durch D. e5—d4* einen Offizier.

17. W. Auf D. d3—f3 entgegnete Schwarz D. e5—d4* und die Folge wäre gewesen:

	18.	19.	20.	21.	22.	23.
W.	K. g1-h1	K. h1-g1	S. c3-b5	D. f3-b3	K. g1-h1	Tr. f1-g1
S.	Sr. g4-f2*	L. c8-g4	D. d4-c5	Sr. f2-h3*	D. c5-g1*	Sr. h3-f2†

18. W. Um den Bauer f4 wiederholt anzugreifen.

19. S. Dagegen führte der Zug L. c4—e2, wenn der Gegner sich vorsah, nicht so sicher zum Gewinn. M. s.

		20.	21.	22.	23.	24.
1	W.	D. b3-b7	Lr. c4-e2	c2-c3	K. g1-h1	Tr. f1-g1
	S.	T. a8-c8	D. e5-d4	Sr. f2-h3*	D. d4-g1*	Sr. h3-f2†
2	W.	Lr. c4-e2	D. b3-f3	K. g1-h1	K. h1-g1	
	S.	S. e5-d4	Sr. f2-e4*	Sr. e4-f2*	Sr. f2-d3*(1)	

1. Schwarz tauscht den Spinger gegen den feindlichen Laufer, wodurch dessen (S.) Spiel nur um weniges stärker bleibt.

22. Schwarz steht im Vortheil eines Offiziers und muß daher das Spiel gewinnen.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	d2—d4	Lr. e7—h4*	9)	D. d1—f3	Lr. h4—g3
8.	Sr. g4—f2	D. d8—g5	10)	S. b1—c3	Sr. g8—f6

9. W. Um den B. f4 doppelt anzugreifen.

10. W. Griff Tr. h1 nach h5 die feindliche Königin an, so rettete sich diese auf g6; die Folge würde dann sein, um den Angriff auf die Königin und den Thurm vom Laufer c8 nach g4 zu vermeiden: 11. W. Lr. f1—e2 11. S. Sr. g8—f6; 12. W. K. e1—f1; 12. S. Lr. g3—f2; 13. W. Tr. h5—h1, 13. S. Lr. f2—d4 und bliebe Schwarz im Vortheil eines Offiziers.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
11.	Lr. f1—d3	S.	b8—c6	15.	L. f4—g5	Lr.	f6—e4*
12)	S. c3—e2	Lr.	g3—f2*	16.	Lr. d3—e4	L.	f3—e4
13)	K. e1—f2	L.	c8—g4	17)	S. e2—c3		f7—f5
14.	L. c1—f4	L.	g4—f3	18)	T. a1—e1	K.	roch. g8

10. S. Dagegen würde S. b8—c6 nur zu einem gleichen Spiele führen, nämlich:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	Lr. f1-b5	Lr. b5-c6	S. c3-e2	D. f3-g3	L. c1-g5	K. e1-f2
S.	L. c8-d7	b7-c6	L. d7-g4	f4-g3	g3-f2*	T. a8-b8

12. S. Auf L. c8—g4 oder Lr. f6—g4 nahm Weiß den Lr. g3 mit der Königin und erhielt ein gleiches Spiel.

13. W. Oder D. f3—f2, worauf Schwarz Tr. h8—g8 erwiederte und den B. g2 zum andern Male angriff.

17. S. Zu diesem Zuge bemerkt v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp., a. a. O. Seite 268, Note 4: „Es ist rathsam, den Bauern c2 zu nehmen." Indessen ist hiervon kein Grund einzusehen, und hätte Schwarz nach Wegnahme dieses Bauern das Spiel nur um so sicherer gewinnen müssen, wie folgende Varianten zeigen:

		17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
1	W.		S. c3-b5	T. a1-c1(1)	K. f2-f3	S. b5-c7	a2-a3	a3-b4
	S.	L. e4-c2	K. e8-d8	S. c6-b4	a7-a6	K. d8-c7	K. c7-d7	L. c2-g6(2)
2	W.				a2-a3	K. f2-e3	Tr. h1-c1	S. b5-c7
	S.				S. b4-d3*	S. d3-c1	L. c2-a4	T. a8-c8
3	W.		d4-d5	K. f2-e3	T. a1-c1			
	S.		S. c6-e5	a7-a6	L. c2-g6(2)			

1. Zog Weiß a2—a3, um den Springerzug c6—b4 zu vermeiden, so zog Schwarz L. c2—d3 und behielt ein starkes Spiel.

2. Schwarz ist der stärkere.

18. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

Neuntes Gambitspiel.

Gambit des Muzio.*)

5. W. d2—d4 oder S. b1—c3.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	2.	f2—f4	e5—f4

*) v. Bilguer und v. d. Lasa leiten dieses Spiel — Handbuch des Schachspiels B. I., Seite 323 — mit folgenden Worten ein: „Im Gambit des Königsspringers kann auf 4. L. f1—c4 mit Lr. f8—g7 oder

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. T., L. im Lager — K. g1 — D. f3 — Tr. f1 — Lr. c4 — S. d2 — B. a2; b2; c3; d4; e5; g2; h2. —
S. K.; T.; Tr.; L. und Sr. im Lager — D. f5 — Lr. h6 — S. c6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; f4; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	Lr.	c4—d5	L.	c8—d7	18. D.	c4—a4	Tr. h8—g8
12)	S.	d2—e4		d6—e5	19.	b2—b4	f4—f3
13)	D.	f3—e2	Sr.	g8—e7	20)	g2—g3	Lr. h6—d2
14)	Lr.	d5—b3		e5—d4	21. S.	e4—d2	Tr. g8—g3*
15.	L.	c1—d2	K.	roch. c8	22) K.	g1—h1	D. e5—e2
16.	Lr.	b3—c2	D.	f5—e5	23. T.	f1—g1	D. e2—h2*
17.	D.	e2—c4	L.	d7—e6	24. K.	h1—h2	Tr. g3—h3†

---

12. W. Auf e5—d6 zog S. Sr. g8—f6, und es folgte hierauf etwa:

	13.	14.	15.	16.	17.
W.	Lr. d5-e4	S. d2-e4	L. c1-f4	D. f3-f4	Tr. f1-f4
S.	Sr. f6-e4	0-0-0	D. f5-f4	Lr. h6-f4	f7-f5

13. W. Den König in verdeckten Angriff zu stellen, im Fall Schwarz B. d4 mit e5 nehmen sollte.

14. S. Nachdem Sr. g8 nach e7 das verdeckte Schach gedeckt hat, durfte Schwarz den B. d4 nehmen.

20. W. Auf Tr. f1—f3 folgte 20. Lr. h6—d2 21. S. e4—d2 / d4—c3

22. S. d2—e4 / S. c6—d4

22. W. Auf h2—g3 folgte 22. S. D. e5—g3* 23. S. D. g3—g2†; und zog der König nach f2, so war die Folge: 22. D. e5—e3*

23. K. f2—g3 / T. d8—g8* 24. K. g3—h4 / D. e3—g5†

Eilftes Gambitspiel.

Gambit des Cunningham*)

mit dem Ausweichungszug 5. W. K. e1—f1.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5	2.	f2—f4	e5—f4

*) Um im Gambit des Königsspringers das Schach von der Dame (auf h4) zu vermeiden, deckt der Gambitgeber (Weiß) das Feld mit dem Springer vom Könige (3. Sr. g1 — f3). Will der Gegner das Schach dennoch geben, so ist erforderlich, daß er das Feld mit seinem Laufer (3. Lr. f8-e7) zum andern Male angreift. Will der Gambitgeber das Schach nicht kommen lassen, so braucht er zum 4. Zuge nur den Bauer des Königsthurms zwei Schritt (h2 — h4) vorzuziehen. Nimmt er es aber an, indem er zum 4. Zuge den gewöhnlichen Laufergang thut, so bleibt demselben abermals die Wahl, ob er dem Schach durch Wegziehen des Königs (nach f1) ausweichen, oder durch Vorschieben des Königsspringerbauers (5. g2 — g3) decken will. Im ersten Falle entsteht ein Ausweichungsspiel, bei welchem der Gambitgeber seinen verlornen Bauer wieder gewinnt, und ein vortheilhaftes Spiel bekommt, im letzten Falle dagegen entsteht ein Spiel, welches zwar in Capitain John Bertin — The noble game of Chess containing rules and instructions for the use of those, who have already a little Knowledge of this game. London, Woodfall, 1735, 78 Seiten. 12. — schon einen ausführlichen Bearbeiter gefunden, doch von Stamma in seinem Werke — The noble game of Chees, or a new and easy method, to learn to play well in a short time etc. London, 1745. 120 Seiten — zuerst nach seinem angeblichen Erfinder — from the supposed inventor — das drei Bauern oder Cunninghams Gambit genannt wird, und jetzt unter diesem Namen allgemein bekannt ist. Dieses Spiel, später auch von Philidor und andern namhaften Schriftstellern geistreich behandelt, ist an sich zwar unhaltbar, indessen zeichnet sich dasselbe durch seine Lebhaftigkeit, insbesondere aber durch eben so kühn als meisterhaft ausgeführte Bauern-Manöver aus. Diese hervorzuheben, scheint die Absicht der ersten Bearbeiter dieses Gambits gewesen zu sein, und haben sie den Gegner, nämlich den Gambitnehmer, wahrscheinlich nur aus dem Grunde hin und wieder schwächere Züge (die an ihrem Orte bemerkt werden sollen) thun lassen, um das Beispiel von einem freien, nicht genug zu empfehlenden Spiele mit den Bauern, desto klarer und lehrreicher darzustellen.

1. Das folgende Spiel, dem der Verfasser etwas Neues und wesentlich Besseres nicht beizufügen wußte, ist großentheils andern Schriftstellern, wie das außerdem noch bei einigen im vorliegenden Werke nur der Vollständigkeit wegen aufgenommenen Spielen der Fall ist, entlehnt worden. Ueber dieses Spiel insbesondere vergl. m. v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 5. Abschn. II. §. 1.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	Sr. g1—f3	Lr. f8—e7	10)	Sr. f3—h2	f4—f3
4)	Lr. f1—c4	Lr. e7—h4*	11.	g2—f3	g4—g3
5)	K. e1—f1	Lr. h4—f6	12.	Sr. h2—g4	Lr. e7—h4
6.	e4—e5	Lr. f6—e7	13.	S. b1—c3	c7—c6
7.	d2—d4	d7—d5	14.	K. f1—g2	h7—h5
8)	Lr. c4—e2	g7—g5	15)	Sr. g4—e3	Lr. h4—g5
9.	h2—h4	g5—g4	16.	f3—f4	Lr. g5—f4

3. S. Um im folgenden Zuge Schach zu geben.

4. W. Schach wäre leicht durch h2—h4 zu vermeiden. Der Laufer wird gezogen, um dem drohenden Schach entweder nach f1 auszuweichen, oder möglichst bald zu rochiren.

5. W. In Folge dieses Zuges kann Weiß den verlornen Gambitbauer wieder gewinnen und sein Spiel zugleich in eine gute Verfassung setzen. Da diese Spielart nun lediglich vom Gambitgeber abhängt, so ist deshalb 3. S. Lr. f8—e7 von vorn herein fehlerhaft.

5. S. Auf Lr. h4—e7 folgte Sr. f3—e5. Auch konnte noch auf folgende Weise gespielt werden:

		5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1	W.		d2-d4	D. d1-e2	Sr. f3-h4	Sr. h4-f3	h2-g3	Lr. c1-f4(1)
	S.	Sr. g8-h6	Sr. h6-g4	Sr. g4-f2	Sr. f2-h1	Sr. h1-g3*	f4-g3	
2	W.		d2-d4	e4-e5	d4-e5	L. c1-f4	S. b1-c3	S. c3-e4(1)
	S.	d7-d6	D. d8-f6	d6-e5	D. f6-e7	L. c8-g4	c7-c6	
3	W.		d2-d4	Sr. f3-g5	D. d1-f3(1)			
	S.	Lr. h4-g5	d7-d6	D. d8-g5				
4	W.		Lr. c4-d5	d2-d4	Lr. d5-b3	c2-c3	Lr. d3-f7*	Sr. f3-e5*(2)
	S.	d7-d5	Lr. h4-e7	c7-c6	L. c8-g4	g7-g5	K. e8-f7	

1. Weiß steht besser.
2. Weiß gewinnt den geopferten Offizier zurück und bleibt dann um einen Bauern besser.

8. W. Den Bauer passé zu nehmen, wäre fehlerhaft gewesen, weil der Gegner den nach d6 schlagenden Königsbauer mit Lr. e7 wieder genommen und damit B. f4 gedeckt hätte.

10. S. Oder, wodurch W. indessen ebenfalls seinen Bauer und auch den Angriff wieder gewinnt:

	10.	11.	12.	13.
W.		L. c1-f4	g2-g3	Sr. h2-g4
S.	h7-h5	Lr. e7-h4	Lr. h4-g5	

15. S. Ging der Laufer nach e7 zurück, so schlug der König den B. g3; wurde diesem dann durch h5—h4 Schach geboten, so zog er sich nach f2 zurück und W. erhielt ein gutes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17) Lr.	e2—h5	Sr. g8—h6	19) S.	e2—g3	
18) D.	d1—f3	Lr. f4—g5			

17. S. Weiß würde sonst den B. f7 mit Vortheil haben nehmen können.

18. S. Auf D. d8—g5 folgte:

19.	20.	21.	22.
W. S. c3-e2	L. c1-e3	T. a1-f1	T. f1-f3
S. Lr. f4-e3	D. g5-f5	D. f5-f3*	

19. Weiß hat den verlornen Bauer wieder gewonnen und ein weit stärkeres Spiel.

Zwölftes Gambitspiel.

Eigentliches Gambit des Cunningham.

5. W. g2—g3.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	8)	e4—e5		d7—d5
2.	f2—f4	e5—f4	9.	e5—f6		Sr. g8—f6
3. Sr.	g1—f3	Lr. f8—e7	10. Lr.	c4—b3		L. c8—e6
4. Lr.	f1—c4	Lr. e7—h4*	11)	d2—d4		Sr. f6—e4
5)	g2—g3	f4—g3	12. L.	c1—f4		f7—f5
6. K.	rochirt	g3—h2*	13) S.	b1—d2		D. d8—e7
7) K.	g1—h1	Lr. h4—f6	14)	c2—c4		c7—c6

5. W. Dieser Zug bildet das eigentliche Gambit Cunningham.

5. S. Wird der angegriffene Lr. h4 nach g5 oder e7 zurückgezogen, so erfolgt im ersten Fall die Rochade, im andern dagegen 6. W. Sr. f3-e5.

7. W. B. h2 wird nicht genommen, weil er dem Könige auf h2 zum Schutze dient.

7. S. Auf Sr. g8—h6 folgte 8. d2—d4, und wenn Schwarz dann rochirte oder d7—d5 zog, 9. W. L. c1—h6. Oder 7. S. Lr. h4—e7, siehe I. Veränderung.

8. S. Um L. c8 frei zu bekommen; verließ hingegen Lr. f6 seine eingenommene Stellung, so wurde der gegnerische Angriff auf f7 äußerst gefährlich. Zudem behält Schwarz eine, den Verlust des Offiziers ausgleichende Anzahl Bauern vor.

11. W. Oder d2—d3, um dem feindlichen Springer das Feld e4 zu wehren. Siehe III. Veränderung.

13. S. Da der Sr. e4 eine gute Position eingenommen hat, so wäre es fehlerhaft, diese zu verlassen, um den feindlichen S. d2 zu nehmen.

14. S. Der Bauer d5 mußte gedeckt werden, um die Stärke der Mittelbauern zu bewahren. Zöge Schwarz dafür d5—c4, so verlöre sein Spiel

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15.	c4—d5	c6—d5	28.	b4—b5	S. c6—e7
16)	T. a1—c1	S. b8—c6	29.	T. c5—c7	T. d6—d7
17)	S. d2—e4	f5—e4	30.	T. c7—d7	L. e6—d7
18.	Sr. f3—h2	K. roch. g8	31)	K. h1—g2	h5—h4
19)	D. d1—d2	h7—h6	32.	L. e3—f2	K. g6—h5
20.	T. c1—c5	T. a8—d8	33)	Lr. a4—d1*	L. d7—g4
21.	Lr. b3—a4	g7—g5	34)	Lr. d1—g4*	K. h5—g4
22.	L. f4—e3	Tr. f8—f1*	35.	Sr. f1—e3*	K. g4—f4
23.	Sr. h2—f1	D. e7—d6	36.	K. g2—h3	K. f4—f3
24.	D. d2—h2	K. g8—g7	37.	Sr. e3—g4	S. e7—f5
25.	D. h2—d6	T. d8—d6	38.	L. f2—g1	e4—e3
26)	a2—a3	K. g7—g6	39.	a3—a4	e3—e2
27.	b2—b4	h6—h5	40)	L. g1—f2	S. f5—d4

---

die Haltung, indem Sr. e4 nur von einem Bauer unterstützt bliebe, und müßte, um ihn zu erhalten, zurückgezogen werden.

16. S. Dadurch wird Weiß verhindert, mit T. c1 nach c7 zu gehen.

17. VV. Es geschieht, weil für diesen Springer doch kein Feld offen ist, wohin er mit Vortheil gezogen werden könnte.

19. S. Um L. e3—g5 zu vermeiden.

26. S. Der König sucht näher zu rücken, weil dieser nach der gegebenen Regel in Thätigkeit gesetzt werden muß, sobald die vornehmsten Offiziere geschlagen sind.

31. Weiß gewinnt ohnfehlbar das Spiel, wenn er — wie ein Recensent im Koch'schen Schachcoder richtig bemerkt — anstatt obigen Zuges besser b5—b6 zieht. Siehe IV. Veränderung.

33. S. Um die Laufer des Gegners zu vereinzeln, weil sie vereinigt dem Fortgange der Bauern hinderlich sind.

34. VV. Da durch Sr. f1—e3 ein Zug verloren ging, so war dies das Beste, was geschehen konnte.

40. In dieser Lage gewinnt Schwarz in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	— —	Lr. h4—e7	8)	Lr. c4—f7*	K. e8—f7

---

8. S. Oder K. e8—f8. Siehe II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9)	Sr. f3—e5*	K. f7—e8	14.	D. h5—f7*	K. e7—d6
10)	D. d1—h5*	g7—g6	15.	Sr. e5—c4*	K. d6—c5
11.	Sr. e5—g6	Sr. g8—f6	16.	D. f7—d5*	K. c5—b4
12.	Tr. f1—f6	Lr. e7—f6	17.	a2—a3*	K. b4—a4
13.	Sr. g6—e5*	K. e8—e7*	18.	D. d5—a5†	

9. Auf K. f7—e6 war die Folge: 10. D. d1—g4* / K. e6—e5 11. D. g4—f5* / K. e5—d6 12. D. f5—d5† oder 10. K. e6—d6 11. Sr. e5—f7* u. s. w.

10. W. Sr. e5—f7 ist kein so starker Zug; denn es wurde damit zwar die Königin, doch nicht so rasch das Spiel gewonnen.

15. S. Auf K. d6—c6 folgte D. f7—d5†.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8.	— —	K. e8—f8	15.	e5—f6	h7—h6
9.	Sr. f3—e5	Sr. g8—f6	16.	f6—g7*	K. f8—g7
10)	Lr. f7—b3	D. d8—e8	17)	Tr. f1—f7*	K. g7—g6
11)	Sr. e5—f7	Tr. h8—g8	18.	D. d1—d3*	K. g6—h5
12)	e4—e5	Lr. e7—c5	19.	D. d3—h3*	K. h5—g6
13.	d2—d4	Lr. c5—b6	20.	D. h3—f5*	K. g6—h5
14)	Sr. f7—g5	Tr. g8—h8	21.	Sr. g5—f3†	

10. S. Um durch Sr. e5—f7 den Thurm nicht einzubüßen. Spielte Schwarz statt dessen aber 10. d7—d5, so würde Weiß den B. d5 mit dem Laufer nehmen, und dessen Spiel eine noch bessere Verfassung bekommen.

11. W. Auf Lr. e7—c5 erwiedert Weiß 12. Sr. f7—h8 oder e4—e5 und bekäme ein gutes Spiel.

12. S. Um die vom Laufer e7 eingesperrte Dame zu befreien. Auf d7—d5 würde Weiß 13. e5—f6 den Springer nehmen.

14. S. Um den Thurm nicht gegen Lr. b3 einzubüßen. Nicht so gut wäre es, jetzt den feindlichen Springer durch h7—h6 anzugreifen.

17. S. Auf K. g7—g8 folgt Tr. f7—e7* und der Verlust der Dame.

III. Veränderung.

Stell.: W. D., L., S. und L. im Lager — K. h1 — Tr. f1 — Lr. b3 — Sr. f3 — B. a2; b2; c2; d2. —
S. K., D., L., Tr. und S. im Lager — L. e6 — Sr. f6 — B. a7; b7; c7; d5; f7; g7; h7; h2. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11)	d2—d3	h7—h6	19. Sr.	f3—e5	S. c6—e5
12. L.	c1—f4	c7—c5	20. L.	e1—e5	K. d7—d6
13. L.	f4—h2	S. b8—c6	21. Tr.	f1—e1	b7—b5
14) S.	b1—d2	Sr. f6—g4	22)	c2—c3	L. b8—e8
15. D.	d1—e2	Sr. g4—h2	23)	a2—a4	a7—a6
16) D.	e2—h2	D. d8—b8	24. S.	d2—f3	g7—g5
17) D.	h2—b8*	L. a8—b8	25) K.	h1—g2	f7—f6
18. L.	a1—e1	K. e8—d7	26. L.	e5—e2	h6—h5

11. S. Um dem feindlichen Springer das Feld g5 zu wehren.

14. S. Um den feindlichen Laufer abzutauschen, eben weil die vereinigten Laufer dem Fortgange der Bauern am hinderlichsten sind.

16. S. Die Königin wird zum Tausch angeboten, weil sie sonst nirgends wirksam einschreiten kann.

17. W. Besser wäre Lr. b3—a4 gewesen, weil damit ein Tempo gewonnen wäre, denn nahm Schwarz auch die Königin, so stand der König auf h2 eben so sicher, als auf h1.

22. S. Um mit Lr. b3, wird dieser von den feindlichen Bauern angegriffen, ausweichen zu können.

23. W. Um die feindlichen Bauern zu trennen.

25. W. A. Reinganum bemerkt zu diesem Zuge — Ben-Oni, Anhang, Reflex. 2. Seite 111 — „Cunningham und Philidor scheinen beide übersehen zu haben, daß hier Weiß einen Bauer rein hätte gewinnen können, wenn er, statt K. h1—g2, gezogen a4—b5 (h4—g5 ist bei ihm ein Druckfehler) und L. b3—d5, indem dieser Laufer nicht wieder genommen werden kann, ohne Verlust des Thurmes e8; und wenn zwar gegen diesen Thurm der Springer f3 gefährdet würde, so hätte Weiß sich indessen doch dabei immer gut gestellt und durch die Wirksamkeit eines mehr besitzenden Thurms gesiegt. Ist also die Einbuße des Thurms unräthlich, so wäre die Wegnahme des besagten Bauern eine gute Prise gewesen."

Indessen scheint hier, da Schwarz, um keinen Bauer zu verlieren, auf 25. W. a4—b5 nur 25. f7—f6 zu antworten braucht, kein Uebersehen der Verfasser, resp. Bearbeiter dieses Spiels, sondern nur ein Irrthum des Herrn Recensenten obzuwalten. M. s. übrigens:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
27.	a4—b5		a6—b5	32. Tr.	e1—h1	Tr. h8—h5
28) Tr.	e1—a1	T.	e8—a8	33.	b2—b3	T. a8—h8
29. Tr.	a1—e1	L.	e6—d7	34.	b3—b4	g5—g4
30.	d3—d4		c5—c4	35. S.	f3—d2	Tr. h5—g5
31) Lr.	b3—c2		h5—h4	36) Tr.	h1—f1	g4—g3

	25.	26.	27.	28.
1	W. a4-b5 / S. f7-f6	T. e5-e2 / a6-b5		
2	W. / S.	T. e5-e6* / T. e8-e6	Tr. e1-e6* / K. d6-e6	b5-a6 / Tr. h8-a8(1)

1. Schwarz erobert den B. a6 und gewinnt in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

25. S. Indem Weiß seinen Thurm aus dem Schlage des Bauern bringen muß, gewinnt Schwarz ein wichtiges Tempo zur nochmaligen Deckung des B. g5, und kann nun im folgenden Zuge mit B. h6 vorgehen.

28. S. Damit die Thürme auf der offenen Linie sich nicht vereinigen. Zwar hätte dieses auch, wie A. Reinganum a. a. O. Refl. 3. sehr richtig bemerkt, durch 28. S. L. e6—h3* gehindert werden können, weil Weiß den Laufer ohne Verlust nicht nehmen durfte, vielmehr seinen angegriffenen T. e2 decken und dessen Abtausch dulden mußte. Indessen hätte Schwarz alsdann keine so vortheilhafte Stellung eingenommen, als jetzt, wo der Thurm sich dem feindlichen Thurm zum Abtausch entgegenstellte.

31. S. Um dem feindlichen Springer beim nächsten Angriffe durch g5—g4 das Feld h5 zu wehren.

36. W. Obwohl in diesem Spiele, offenbar dem schönen Bauernmanöver des Schwarzen zu Gefallen, von der andern Seite hin und wieder nicht mit den stärksten Zügen geantwortet wird, so geschieht dies doch keineswegs im 36. und in den folgenden Zügen, wie A. Reinganum a. a. O. Seite 112. Refl. 4, behauptet, wo es heißt: „diese 33. und 34. Züge sind blos müssige, aber doch keine so offenbar verderbliche für Weiß, als die 36. und 37. u. s. w., welche den Plan des Gegners augenscheinlich begünstigen. — In einer solchen kritischen Lage, wo man die feindlichen, von ihren Hauptfiguren wohl unterstützte Bauern mächtig vordringen sieht, müßte man auch gegentheils nicht säumen, die Hauptfiguren zur Beschützung herbeizuführen, nicht aber statt dessen noch gar seinen weißen Thurm vom allerwichtigsten Posten h1 abziehen lassen, um auf einen unbedeutenden Bauer Jagd zu machen, mittlerweile der Gegner auf jenes geräumte Feld seinen Bauer zur Dame befördern konnte. —

„Hätte also Weiß das Feld h1 mit dem Thurm besetzt gehalten und als 36. Zug den andern Thurm nach e3 postirt, auch Springer d2 auf f1 und nöthigenfalls durch Laufer c2 nach d1, den König

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
37) Tr. f1—f6*	K. d6—c7	42. K. g2—f2	Tr. h8—f8*
38. Tr. f6—g6	h4—h3*	43. K. f2—e3	D. h1—h3*
39) K. g2—g1	g3—g2	44. S. d2—f3	D. h3—f3*
40. Tr. g6—g5	h3—h2*	45. K. e3—d2	D. f3—f4*
41. K. g1—g2	h2—h1D*	46). K. d2—e1	D. f4—g5

gebührend unterstützt, so würde der Schwarze seine Bauern nicht so weit haben vorpoussiren können und daher die Partie schwerlich gewonnen haben."

Der ganz entgegengesetzte Erfolg der vorgeschlagenen Züge dürfte den Irthum des Recensenten genügend herausstellen. M. s.

	36.	37.	38.	39.	40.
1 W.	T. e2-e3	S. d2-f1	K. g2-g1(1)	S. d2-f1	
1 S.	g4-g3	h4-h3*	h3-h2*	g3-g2*(2)	
2 W.				K. g1-g2	K. g2-f3
2 S.				L. d7-h3*	g3-g2(2)

1. Auf K. g2—f3 folgt g3—g2.
2. Schwarz gewinnt.

37. W. Der beste Zug, der geschehen konnte, indem Weiß dadurch noch das vortheilhafteste Spiel erlangt, was es unter diesen Umständen nur bekommen konnte.

39. S. Der Thurm wird geopfert, um einen Bauer in die Dame zu bringen.

46. Schwarz setzt in wenigen Zügen mat.

IV. Veränderung.

Stell.: W. K. h1 — Tr. a4 — L. e3 — S. f1 — B. a3; b5; d4. —

S. K. g6 — L. d7 — S. e7 — B. a7; b7; d5; e4; g5; h5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
31) b5—b6	S. e7—c6	33. Tr. a4—d7	h5—h4
32) b6—a7	S. c6—a7	34) K. h1—h2	S. a7—c6

31. S. Um seinen Bauer auf a7 wieder einzuholen. Eben so entschieden verlöre Schwarz das Spiel, wenn er jetzt gleich den B. b6 mit a7 schlüge. Siehe V. Veränderung.

32. W. Den Springer anstatt dessen zu nehmen, wäre fehlerhaft, weil Schwarz mit dem Laufer wieder schlüge und hernach b7—b5 zöge.

34. S. Dieser Springer wird gegen den Laufer zum Abtausch geboten, weil er bei des letztern Stellung doch unthätig blieb.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
35. Lr.	d7—c6	b7—c6	32) S.	f1—h2	
36. K.	h2—h3	K. g6—f5			

37. Weiß gewinnt bei der Uebermacht seiner Offiziere leicht die Bauern und das Spiel.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
31.	— —	a7—b6	43. S.	g4—f2	f4—f3*
32. Lr.	a4—d7	K. g6—f6	44. K.	g2—f1	e4—e3
33. Lr.	d7—e8	h5—h4	45) S.	f2—d3	f3—f2
34. Lr.	e8—h5	K. f6—f5	46. K.	f1—e2	K. f5—g4
35. S.	f1—h2	b6—b5	47. Lr.	d5—f3*	K. g4—g3
36) K.	h1—g2	S. e7—g8	48)	d4—d5	K. g3—h2
37. Lr.	h5—g4*	K. f5—g6	49) S.	d3—f2	e3—f2
38. Lr.	g4—c8	S. g8—f6	50. K.	e2—f2	h4—h3
39) Sr.	h2—g4	S. f6—h5	51.	d5—d6	b5—b4
40) Lr.	c8—b7	S. h5—f4*	52)	d6—d7	b4—a3
41. L.	e3—f4	g5—f4	53.	d7—d8D.	a3—a2
42. Lr.	b7—d5	K. g6—f5	54. D.	d8—d6†	

36. S. Um ihn zur Unterstützung der Bauern zu gebrauchen.

39. S. Der Tausch darf nicht angenommen werden, indem die beiden Laufer den schw. König von seinen Bauern abschneiden und diese aufräumen würden.

40. S. Der Bauer d5 ist nicht zu retten, und ist deshalb das Beste, die Laufer zu trennen und mit den Bauern die Mitte zu gewinnen.

45. S. Auf K. f5—g4 folgt S. d3—e5 und der Verlust des B. f3.

48. S. Oder f2—f1D. Die Folge wäre:

		49.	50.	51.	52.	53.	54.
1	W.	K. e2-f1	S. d3-e1*	K. f1-e2	S. e1-f3	S. f3-h2	d5-d6
	S.	K. g3-f3	K. f3-g3	h4-h3	h3-h2	K. g3-h2	
2	W.			d5-d6	d6-d7	K. f1-g1	
	S.		K. f3-e4	h4-h3	e3-e2*		

49. W. Dieses Opfer war nothwendig, weil Schwarz sonst mit dem Könige nach g1 gegangen wäre und damit ein gutes Spiel bekommen hätte.

52. W. Bauer b4 durfte nicht genommen werden, weil Schwarz sonst pat geworden wäre.

Dreizehntes Gambitspiel.

Gambit des Königslaufers.*)

I. Spielart: 4. S. d7—d6.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	4. K.	e1—f1	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4	5) Sr.	g1—f3	L. c8—g4
3) Lr.	f1—c4	D. d8—h4*	6.	d2—d4	g7—g5

*) Den Namen führt dieses Gambit daher, weil der Gambitgeber anstatt das drohende Schach der Dame (auf h4) durch den Königsspringer (g1—f3) zu vermeiden, dieses Schach, indem er den Laufer (f1—c4) zieht, kommen läßt. Der Angriff des Gambitgebers zielt insbesondere auf den Wiedergewinn des geopferten Gambitbauers, den der Gegner zu vertheidigen sucht. — Ueber den Werth dieses Gambits sind die Schriftsteller neuerer Zeit nicht einig. Darüber ist man indessen einverstanden, daß der Gambitnehmer gegen die Ansicht älterer Schriftsteller am besten thut, im 3. Zuge mit der Königin Schach zu bieten; ob dieser aber nun im 4. Zuge durch (d7—d4) das Vordringen des feindlichen Königsbauers vermeiden und gleichzeitig den Laufer der Königin befreien, oder statt dessen den vorgedrungenen Bauer (durch g7—g5) decken soll, diese Frage wird verschieden beantwortet; namentlich verwirft v. Bilguer und v. d. Lasa erstern Zug (d7—d6) und zwar aus dem — wie unten gezeigt werden soll — ganz unerwiesenen Grunde, weil 5. W. D. d1—f3 den Gambithauer wieder gewönne. — Dieses Spiel zerfällt mithin den beiden Hauptzügen des Gambitnehmers nach, 4. S. d7—d6 und g7—g5, in zwei Hauptspielarten, deren wesentliche Momente mit Hinweglassung der weniger wichtigen, oft nichtssagenden Varianten, womit neuere Schriftsteller dieses Spiel überladen haben, hier beleuchtet werden sollen.

3. S. Statt dessen ist auch d7—d5 ein guter Zug; weniger stark ist 3. S. f7—f5. M. s.

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	W.		Lr. c4-d5	D. d1-e2	e4-d5*	D. e2-f2	d2-d3	Sr. g1-e2
	S.	d7-d5	Sr. g8-f6	Sr. f6-d5	Lr. f8-e7	0—0(1)	Lr. e7-d6	D. d8-h4*(2)
2	W.		D. d1-e2	K. e1-d1	D. e2-e4*	d2-d4	D. e4-f4	L. c1-f4
	S.	f7-f5	D. d8-h4*	f5-e4	Lr. f8-e7	Sr. g8-f6	D. h4-f4	d7-d5(3)

1. Dieser Zug ist stärker, als Lr. e7—h4*. M. vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 6. §. 3. Sp. 2.
2. Schwarz steht im Vortheil.
3. Schwarz hat den geringen Vortheil, noch rochiren zu können, voraus.

5. W. Oder D. d1—f3. Es wird von v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. §. 8. Note 9 zu diesem Zuge bemerkt: „Der Zug 4. d7—d6

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)	S.	b1—c3	D. h4—h5	16.	L.	c1—e3	K. rochirt
8)		h2—h4	h7—h6	17.		a2—a4	K. c8—b8
9)	K.	f1—f2	L. g4—f3	18.		a4—a5	S. b6—c8
10)		g2—f3	D. h5—g6	19.		b2—b4	c7—c6
11.		h4—g5	D. g6—g5	20)		b4—b5	c6—b5
12.	S.	c3—e2	S. b8—d7	21)		a5—a6	b7—b6
13)	S.	e2—f4	D. g5—d8	22.	D.	d1—b3	Sr. g8—f6
14.		c2—c3	S. d7—b6	23.	Lr.	d3—b5	D. d7—c7
15.	Lr.	c4—d3	D. d8—d7	24.		d4—d5	Lr. f8—g7

ist falsch, weil 5. D. d1 nach f3 den Gambitbauern wieder gewinnt.“ Den Zug 5. D. d1—f3 findet man bei Cozio (Conte Carlo) — Il Giuoco degli Scacchi. Turino stamparia reale, 1766. 2. Bde. — I. Seite 71 angezeigt. Es dürfte jedoch der Beweis hinsichtlich des Wiedergewinns des Bauern als geschlossen noch nicht angesehen werden können. Siehe I. Veränderung.

5. S. Auf D. h4 — g4 folgt Lr. c4 — f7* oder d2 — d4 auf D. h4 — h5.

7. W. Oder c2 — c3. Siehe III. Veränderung.

7. S. Dieser Zug war nothwendig, weil Weiß sonst die Königin und hernach Springer gegen Laufer getauscht und wegen der vereinzelten schw. Bauern ein besseres Spiel bekommen hätte.

8. S. Kein stärkerer Zug ist L. g4 — f3. Siehe VII. Veränderung.

9. S. Auf jeden andern Zug hätte 10. W. h4 — g5 erwiedert.

10. S. Da die Königin den feindlichen Bauer, welcher im nächsten Zuge von h4 nach g5 schlägt, auch von h5 hätte wiedernehmen können, so war das Wegziehn der Königin nach g6 ein müssiger Zug, der als verlornes Tempo wesentlich zum Verlust des Spiels beiträgt. Richtiger wäre 10. S. c7 — c6 oder Sr. g8 — e7 gewesen.

13. S. Bauer f4 war nicht zu retten; die Königin mußte sich zurückziehen, um aus dem verdeckten Schach des Laufers zu kommen. — Philidor hält den Rückzug der Königin für eine nothwendige Folge des Schachgebots im 3. Zuge und für einen schlagenden Beweis von dessen Zwecklosigkeit. Neuere Schriftsteller lassen diesen Beweis nicht gelten, behaupten vielmehr mit Recht, daß nicht das Schachgebot der Königin, sondern spätere unnütze Züge, namentlich der 8. und 10. Zug, den Schwarzen das Spiel verlieren läßt. Ueberdies läßt Philidor dem Schwarzen auch weiter unten noch schwache Züge thun.

20. W. Dieser Bauer wird geopfert, um den Durchbruch dieser Linie zu bewerkstelligen.

21. W. Um den Gegner zu hindern, a7 — a6 zur Deckung seines B. b5 zu ziehen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
25)	Lr. b5—c6	Sr. f6—d7	39)	D. c4—c6	D. d7—c6
26)	S. f4—d3	Sr. d7—e5	40.	d5—c6	K. b8—c7
27.	S. d3—e5	Lr. g7—e6	41.	d4—d5	h6—h5
28.	f3—f4	Lr. e5—g7	42)	Tr. c1—h1	Tr. g8—h8
29)	L. e3—d4	Lr. g7—d4*	43.	Tr. h1—g1	Tr. h8—h7
30.	c3—d4	D. c7—e7	44.	Tr. g1—g8	b6—b5
31.	K. f2—f3	T. d8—g8	45.	Tr. g8—a8	K. c7—b6
32.	T. a1—c1	T. g8—g6	46)	Tr. a8—b8*	K. b6—c7
33.	Lr. c6—b7	Tr. h8—g8	47.	Tr. b8—b7*	K. c7—d8
34.	T. c1—c8*	Tr. g8—c8	48.	e4—e5	d6—e5
35.	Lr. b7—c8	K. b8—c8	49.	d5—d6	K. d8—c8
36.	Tr. h1—c1*	K. c8—b8	50.	d6—d7*	K. c8—d8
37.	D. b3—c4	D. e7—d7	51.	Tr. b7—b8*	K. d8—e7
38)	f4—f5	T. g6—g8	52.	d7—d8†	

25. S. Ein Recensent meint, daß Schwarz in Folge des Zuges S. c8—e7 den W. c3 hätte gewinnen können; hierin irrt er nun zwar, doch wäre wegen Befestigung des schw. Spiels dieser Zug gerathener, als der oben von Philidor vorgeschriebene 25. S. Sr. f6—d7.

26. S. Auf S. c8—e7 folgte Lr. c6—d7, und hernach die Deckung des W. c3.

29. S. Besser wäre f7—f6 gewesen. Durch das Schlagen des W. c3 nach d4 erlangen die Mittelbauern des Weißen eine unwiderstehliche Stärke.

38. S. Um damit nach c8 zu gehen.

39. S. Der Abtausch der Königinnen war fehlerhaft, indem Weiß dadurch einen unterstützten und deshalb sehr gefährlichen Freibauern bekommt.

42. S. Um dem Weißen die g Linie nicht gewinnen zu lassen, hätte Schwarz besser gethan, 42. Tr. g8—g5 und 43. f7—f6 zu ziehen.

46. S. Auf K. b6—a6 folgte W. c6—c7.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5)	D. d1—f3	D. h4—g4	6)	D. f3—g4	L. c8—g4

5. S. Nach v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. geschieht anstatt dessen ganz unzeitig g7—g5. Die Folge davon ist:

	6.	7.	8.	9.	10.
W.	g2-g3	d2-d3	D.f3-g4	h2-h4	L.c1-f4(1)
S.	D.h4 g4	Lr.f8-h6	L.c8-g4	g5-h4	

1. Die Anmerkung jener Schriftsteller a. a. O. Note 10 lautet: „Diese einzige Variante genügt, den Beweis zu führen, daß nach dem Zuge 4. d7—d6 der Gambitbauer wieder verloren geht".

6. W. Oder D. f3—b3. Siehe II. Veränderung. Dagegen folgt

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	d2—d4	g7—g5	11. L.	c1—e3	f4—e3
8.	h2—h4	Lr. f8—g7	12. Tr.	h1—h4	L. g4—e6
9.	h4—g5	Lr. g7—d4	13. Lr.	c4—e6	f7—e6
10)	c2—c3	Lr. d4—e3	14)	g5—g6	h7—h5

g7—g5 auf d2—d4, oder der Abtausch der Königinnen und hernach f4—g3 auf g2—g3; nach 6. W. d2—d3 entstand folgende Variante:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.		D. f3-g4	h2-h4	h4-g5	Lr. c4-g8	Tr. h1-h7
S.	g7-g5	L. c8-g4	f7-f6	f6-g5	Tr. h8-g8	Lr. f8-g7(1)

1. Schwarz bringt seinen Springer auf d7 oder c6 heraus, rochirt hierauf und erlangt, obschon gleich an Figuren, doch hinsichts der Stellung ein stärkeres Spiel.

10. S. Auf Lr. d4—e5 hätte Tr. h1—h4 gezogen.

14. Schwarz kann den B. e3 und Weiß g6 nicht retten und bleibt ersterer demnach um einen Bauern stärker.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6. D.	f3—b3	D. g4—h5	11) Sr.	c3—e2	Sr. g8—e7
7. S.	b1—c3	c7—c6	12. Tr.	h1—h2	b7—b5
8.	d2—d4	g7—g5	13) Lr.	c4—d3	D. h5—g4
9.	h2—h4	Lr. f8—g7	14)	e4—e5	d6—d5
10) Sr.	g1—f3	h7—h6			

10. W. Den B. d4 zu decken und gleichzeitig den Angriff auf g5 zu verstärken.

11. W. Auf den Fall, daß, wenn Sr. f3 durch g5—g4 verjagt wird, der Bauer d4 nicht ohne Deckung bleibt.

13. W. Den B. g5 zu nehmen und die Königin in Angriff zu stellen, ist nicht gerathen, weil Schwarz darauf den Lr. c4 nehmen und einen Offizier gewinnen würde. Dagegen würde auf Lr. c4—b5 die Folge sein:

	14.	15.	16.	17.
W.		D. b3-b5+	D. b5-b7	D. b7-c7
S.	c6-b5	L. c8-d7	L. d7-c6	D. h5-g6(1)

1. Schwarz hätte ein vortheilhaftes Spiel.

14. Zog W. anstatt dessen c2—c4, so erwiederte Schwarz a7—a6 darauf. Schwarz hat einen B. vorbehalten und überdies auch hinsichts der Position ein besseres Spiel als der Gambitgeber.

III. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)		c2—c3	L. g4—f3	20.	S. a3—c4		Lr. e3—g5
8)	D.	d1—f3	Sr. g8—f6	21.	Lr.	h5—g4	Lr. g5—e7
9.		g2—g3	D. h4—h3*	22.	K.	g2—h3	S. b8—d7
10.	K.	f1—f2	Lr. f8—h6	23)	T.	a1—f1	Tr. g8—f8
11)		g3—f4	D. h3—f3*	24)	Tr.	f7—f8*	S. d7—f8
12)	K.	f2—f3	g5—g4	25.		e4—e5	d6—d5
13)	K.	f3—g2	Sr. f6—h5	26.	S.	c4—e3	c7—c6
14)	L.	c1—e3	Lr. h6—f4	27.	T.	f1—f7	K. d8—e8
15.	Tr.	h1—f1	Lr. f4—e3	28.	Lr.	g4—h5	K. e8—d7
16)	Lr.	c4—f7*	K. e8—e7	29.	S.	e3—f5	T. a8—e8
17.	Lr.	f7—h5	Tr. h8—g8	30.	S.	f5—e7	T. e8—e7
18.	Tr.	f1—f7*	K. e7—d8	31)	T.	f7—f8	
19.	S.	b1—a3	h7—h6				

7. W. Um durch D. d1—b3 den dreifachen Angriff mit dem Sr. f3 auf die feindliche Königin, mit dem Lr. c4 auf f7 und mit der Königin auf b7 zu gewinnen.

7. S. Dieses hätte nicht geschehen dürfen, vielmehr mußte Schwarz 7. b7—b6, und ging die w. Königin darauf nach b3, 8. D. h4—h5 ziehen; er würde dadurch seinen gewonnenen Bauer conservirt und ein vortheilhaftes Spiel behalten haben.

8. W. Oder g2—f3. Siehe IV. Veränderung.

11. S. Das Schachbieten mit dem Springer würde dem schw. Spiele nur geschadet haben.

12. S. Besser wäre es gewesen, B. f4 sogleich zu nehmen und nach dem Abtausch der Laufer den Tr. h8 auf die g Linie zu bringen, wodurch das Spiel ziemlich gleich geworden wäre.

13. W. Auf K. f3—e3 würde Sr. f6—h5 oder Sr. f6—e4* auf K. f3—g3 folgen.

13. S. Schlüge Sr. f6 den Bauer e4, so zöge Weiß 14. Lr. c4—d5 und gewönne.

14. W. Nimmt Schwarz den zum Schlage angebotenen B. f4 nicht an, so wird 15. S. b1 nach d2 gezogen.

14. S. Ein besseres Spiel als jetzt hätte Schwarz bekommen, wenn er, bevor er B. f4 schlug, f7—f5 zog.

16. S. Besser wäre es gewesen, der König ging nach d8, um das nachfolgende Schach vom Tr. f1 nach f7 zu vermeiden; Schwarz gewann dadurch ein Tempo zur Rettung des B. g4.

23. S. Die Thürme, deren Verdoppelung nicht zu hindern gewesen, zu trennen.

24. S. Schlug der Laufer den Thurm wieder, so zog Weiß 25. T. f1—f7, und wenn der Laufer dann nach e7 ging, 26. T. f7—h7, wobei er gewann.

31. Weiß ist hiernach um einen Offizier und Bauer stärker und gewinnt leicht das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8.	g2—f3	D. h4—h3	13) D.	b7—a8	D. d7—c7
9) K.	f1—f2	c7—c6	14. S.	b1—a3	S. b8—d7
10) Lr.	c4—f7*	K. e8—f7	15) S.	a3—c4	Lr. f8—g7
11) D.	d1—b3*	D. h3—e6	16. S.	c4—d6*	D. c7—d6
12. D.	b3—b7*	D. e6—d7	17) D.	a8—a7	

9. S. Zog die Königin sich sogleich nach d7 zurück und deckte Schwarz den B. g5, wenn Weiß durch h2—h4 den B. g5 angriff, durch Lr. f8 nach h6, so behielt ersterer den gewonnenen Bauer vor und damit ein stärkeres Spiel.

10. S. Dieser höchst gefährliche Angriff hätte nicht geschehen können, wenn Schwarz im vorigen Zuge mit der Königin nach d7 zurückging.

11. S. Oder d6—d5. Siehe V. Veränderung; oder K. f7—g6. Siehe VI. Veränderung.

13. S. Um den Springer zu decken, wie auch die feindliche Königin außer Thätigkeit zu setzen.

15. S. Um mit dem Abzuge des Sr. g8 die feindliche Königin zu fangen. Jeder andre Angriff darauf würde einen zu großen Zeitaufwand gekostet und den Zweck verfehlt haben; jetzt kann der Gegner dem Verlust der Königin nur mit dem eines Offiziers zuvorkommen.

17. Weiß gewinnt das Spiel durch die Stärke seiner Bauern.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. f2 — D. b3* — L., Tr., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c3; d4; e4; f3; h2. —
S. K. f7 — D. h3 — L., Tr., S., Sr. und Lr. im Lager — B. a7; b7; c6; d6; f4; g5; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	— —	d6—d5	15)	h2—h4	h7—h6
12. D.	b3—b7*	D. h3—d7	16)	h4—g5	h6—g5
13. D.	b7—a8	D. d7—c7	17. Tr.	h1—h8	Lr. g7—h8
14.	e4—e5	Lr. f8—g7	18. S.	b1—a3	Lr. h8—g7

15. S. Gegen S. b8—d7 zog Weiß e4—e5*, führte hernach, wenn der König den B. e5 schlug, seinen Tr. h1 mit einem Schachgebot ins Spiel und verschaffte seiner Königin eine freie Angriffslinie.

16. S. Dieser mußte genommen werden, weil Weiß sonst den B. f4 mit seinem Laufer geschlagen und durch e5—e6 den König und die Königin bedroht haben würde.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
19. S.	a8—b5	c6—b5	21) D.	d5—b5	
20. D.	a8—d5*	K. f7—f8			

21. Weiß gewinnt durch die Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

VI. Veränderung. (IV.)

Stellung wie im vorigen Spiele.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11)	— —	K. f7—g6	21. K.	e2—d3	D. h4—f6
12. D.	b8—b7	Br. g8—f6	22. Tr.	g2—h2*	K. h6—g7
13) L.	c1—f4	g5—f4	23) S.	d2—f1	h7—h6
14. Tr.	h1—g1*	K. g6—h6	24. S.	f1—g3	f4—g3
15) S.	b1—d2	D. h3—h2*	25. T.	g1—g3*	K. g7—h7
16. Tr.	g1—g2	D. h2—h4*	26. Tr.	h2—h5	Lr. f8—g7
17. K.	f2—e2	S. b8—d7	27) Tr.	h5—f5	D. f6—h4
18) D.	b7—a8	c6—c5	28. T.	g3—g7*	K. h7—g7
19. T.	a1—g1	Br. f6—h5	29. D.	d5—f7†	
20) D.	a8—d5	Br. h5—g3*			

11. S. Um mit Hülfe der Königin einen Angriff auf den feindlichen König zu formiren.
13. W. Dieses Opfer wird gebracht, um das Vorrücken des Bauern g5 zu vermeiden.
13. S. Ging statt dessen B. g5 einen Schritt vor, so zog Weiß Tr. h1—g1.
15. W. Der Gegner würde sonst seinen Springer auf e4 geopfert und ein gutes Spiel bekommen haben.
18. S. Um ihn nicht zu verlieren.
20. W. Durch Wegnahme des B. a7 wäre die Königin auf längere Zeit außer Thätigkeit gekommen.
23. S. Um dem Könige auf h7 ein freies Feld zu öffnen.
26. S. Auf D. nach f7 oder S. nach b6 zog W. Tr. f5—f7 oder bezüglich D. nach b7. Indessen hätte Schwarz, namentlich durch den Springerzug, das Spiel noch sehr verlängern können.

VII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
8.	— —	L. g4—f3	9)	g2—f3	Lr. f8—e7

9. S. Statt dessen f7—f6, so wäre die Folge:

10.	11.	12.	13.
W. Lr. c4-g8	S. c3-d5	h4-g5	Tr. h1-h7
S. Tr. h8-g8	D. h5-f7	f6-g5	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10.	K. f1—f2	g5—h4	18.	T. h1—g1	D. g6—h7
11.	L. c1—f4	h7—h6	19.	e4—e5	d6—e5.
12)	S. c3—d5	K. e8—d7	20)	d4—e5	S. c6—e5
13)	S. d5—e7	K. d7—e7	21.	L. f4—e5	Sr. f6—d7
14.	T. h1—h3	S. b8—c6	22)	Tr. h4—e4	K. e7—f8
15.	D. d1—d2	Sr. g8—f6	23.	D. d2—b4*	c7—c5
16)	T. a1—h1	D. h5—g6	24.	L. e5—d6†	
17.	Tr. h3—h4	h6—h5			

12. W. Da der feindliche Lr. e7 zur Deckung des B. h4 dient und der Entwickelung des w. Spiels am hinderlichsten ist, so wird dieser gegen den Springer abzutauschen gesucht; aus diesem Grunde wäre es auch nicht so gut, anstatt nach d5 den Springer nach b5 zu ziehen.

13. S. Besser wäre es gewesen, den Laufer nach d8 zurückzuziehen und den feindlichen Springer nachgehends durch den Springerzug g8-f6 zu verjagen.

15. W. Hätte Schwarz im vorigen Zuge seinen König gerückt, um hernach Sr. g8 nach e7 und dann nach g6 zur Unterstützung seines B. h4 herbeizuziehen, so hätte die Königin sogleich nach h1 ziehen müssen.

16. S. Oder D. h5—a5. Siehe VIII. Veränderung.

20. S. Dieses Opfer war nothwendig, um nicht durch Lr. c4—d3 die Königin einzubüßen.

22. S. Ging der König nach d8, so nahm Weiß den Thurm mit L. e5 und gewann; zog dagegen Tr. h1 etwa nach g8 oder e8, so folgte ein aufgedecktes Schach durch Lr. e5—c7; und auf 22. Sr. d7—e5 wäre die Folge gewesen:

	22.	23.	24.	25.
W.		Tr. e4-e5*	D. d2-b4*	D. b4-c5†
S.	S. d7-e5	K. e8-f8	c7-c5	

VIII. Veränderung. (VII.)

Stell.: W. K. f2 — D. d2 — T. h1 — Tr. h3 — Lr. c4 — L. f4 — B. a2; b2; c2; d4; e4; f3. —
S. K. e7 — D. h5 — T. a8 — Tr. h8 — S. c6 — Sr. f6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; h4; h6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
16.	— —	D. h5—a5	20.	Lr. c4—d3	Tr. h7—g7
17.	c2—c3	h6—h5	21.	Tr. h4—h5	T. h8—h5
18.	Tr. h3—h4	Tr. h8—h7	22.	T. h1—h5	K. e7—d7
19.	L. f4—g5	T. a8—h8	23.	L. g5—f6	D. a5—h5

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
24.	L. f6—g7	D. h5—h2*	26.	D. d2—f2	D. g1—g7
25.	K. f2—e3	D. h2—g1*	27)	f3—f4	

27. Weiß ist im Vortheil und gewinnt das Spiel.

Dreizehntes Gambitspiel. a)

Gambit des Königslaufers.

II. Spielart: 4. S. g7—g5.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	12. Lr.	c4—b3	D. c5—c3
2.	f2—f4	e5—f4	13)	d3—d4	d7—d6
3. Lr.	f1—c4	D. d8—h4*	14.	e4—e5	D. c3—c6
4) K.	e1—f1	g7—g5	15) Sr.	e1—d3	a7—a5
5) S.	b1—c3	Lr. f8—g7	16.	a2—a4	b5—b4
6. Sr.	g1—f3	D. h4—h5	17) D.	d1—e2	d8—d5
7)	h2—h4	g5—g4	18) L.	f4—g5	L. c8—e6
8) Sr.	f3—e1	D. h5—c5	19. Sr.	d3—f4	S. b8—d7
9)	d2—d3	h7—h5	20) Sr.	f4—e6	f7—e6
10. L.	c1—f4	Lr. g7—c3	21) D.	e2—d3	D. c6—a6
11.	b2—c3	b7—b5			

4. S. Anstatt d7—d6 der vorhergehenden Spielart.

5. W. Oder d2—d4, siehe I. Veränderung; oder Sr. g1—f3, siehe II. Veränderung.

7. S. Dieser Zug dünkt dem Verfasser stärker, als der nur zu einem gleichen Spiele führende Zug Lr. g7—c3, der von andern Schriftstellern empfohlen wird; indem nach Wegnahme des Springers (c3) der Gegner durch das Schlagen mit B. d2 sich mit Gewinn eines Tempos den Angriff auf f4 eröffnet.

8. W. Rettete sich der Sr. nach g5, so folgte f7—f6.

9. W. Nicht so gut wäre es, den Laufer wegzuziehen oder ihn mit der Königin nach e2 zu decken.

13. S. Um L. f4—e5 zu vermeiden.

15. W. Ein schwächerer Zug wäre d4—d5, worauf der Gegner seine Königin nach b6 zöge.

17. W. Zum verdeckten Angriff auf den feindlichen König.

18. S. Auch L. c8—a6 wäre ein guter Zug gewesen.

20. W. Auf D. e2—b5 wäre die Folge gewesen 20. D. c6—b5 21. $\frac{a4—b5}{S. d7—b6}$ wobei Schwarz im Vortheil blieb.

21. Schwarz hat den gewonnenen Gambitbauer vorbehalten und muß gewinnen.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.		d2—d4	Lr. f8—g7	12)		e4—e5	d6—e5
6)	Sr.	g1—f3	D. h4—h5	13.	Sr.	f3—e5	Lr. h8—e5
7)		h2—h4	h7—h6	14.		d4—e5	Sr. g8—e7
8.	K.	f1—g1	D. h5—g6	15.	Lr.	c4—d3	L. c8—f5
9)	S.	b1—c3	d7—d6	16.	D.	d1—f3	S. b8—c6
10.		h4—g5	h6—g5	17)	S.	c3—b5	K. rochirt
11.	Tr.	h1—h8	Lr. g7—h8				

6. W. Auf Lr. c4—e2 zog Schwarz 6. d7—d6, und die Folge wäre etwa gewesen:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	Sr. g1-f3	h2-h4	Sr. f3-e1	S. b1-c3	Lr. e2-d3	S. c3-d5	K. f1-g1
S.	D. h4-h5	g5-g4	Sr. g8-f6	D. h5-g6	Sr. f6-h5	Sr. h5-g3*	Lr. g7-d4(1)

1. Schwarz ist im Vortheil.

7. S. Aber statt dessen d7—d6, so erhielt W. ein stärkeres Spiel. M. s.

	8.	9.	10.	11.	12.
W.	K. f1-g1(1)	Sr. f3-g5	L. c1-f4	Sr. g5-e6	Lr. c4-e6
S.	g5-g4	Sr. f8-h6	f7-f6	L. c8-e6	

1. Statt dessen Lr. c4—e2 wäre ein fehlerhafter Zug, denn die Folge würde sein: 8. g5—g4 9. Sr. f3—e1 / Sr. g8—f6 u. s. w. wie in der Variante zum 6. Zuge.

9. W. Auf Lr. c4-d3 folgte f7—f5.

12. W. Auf S. c3-d5 zog Schwarz K. e8—d8 und etwa 13. e4—e5 / c7—c6; auf 12. g2—g3 wurde dagegen g5—g4 und, wenn sich Sr. f3 nach e1 gerettet, f4—f3 erwiedert.

17. Außerdem, daß Schwarz um einen Bauern stärker ist, hat er auch ein besser entwickeltes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	Sr.	g1—f3	D. h4—h5	7)	S.	b1—c3	Lr. f8—g7
6)		h2—h4	h7—h6	8.	S.	c3—d5	K. e8—d8

6. S. Nicht so gut wäre statt dessen Lr. f8-g7. Siehe III. Veränderung.

7. S. Dieses ist der richtige Gegenzug. Nicht so gut wäre namentlich 7. Sr. g8—e7, um etwa dem feindlichen S. c3 das Feld d5 zu wehren, weil dieser Zug im günstigsten Falle nur ein gleiches Spiel

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9.		d2—d4	c7—c6	15.		h4—g5	h6—g5
10.	S.	d5—c8	d7—d6	16.	Tr.	h2—h8	Lr. g7—h8
11).	Tr.	h1—h2	L. c8—g4	17.	Sr.	f3—e1	Sr. g8—h6
12.	Lr.	c4—e2	D. h5—g6	18.	Lr.	d3—f5	Sr. h6—f5
13)		e4—e5	d6—d5	19)	S.	c3—e2	S. b8—d7
14.	Lr.	e2—d3	L. g4—f5	20)		c2—c4	S. d7—b6

herbeiführen würde, m. vergl. hierüber v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 6. §. 9. Sp. 29.

11. S. Nicht so gut wäre es gewesen, jetzt schon D. h5 nach g6 zu ziehn, weil Weiß 12. die Königin durch h4—h5 verfolgt und dabei durch 13. e4—e5 gewonnen haben würde.

13. W. Auf Lr. e2—d3 erwiederte Schwarz f7—f5.

19. S. Statt dessen hätte auch sogleich f7—f6 angegriffen werden können.

20. Schwarz ist um einen Bauer stärker und hat überdies ein besser entwickeltes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
6.	—	—	Lr. f8—g7	8)	Sr.	f3—e1	D. h5—c5
7.	Tr.	h1—h2	g5—g4	9)	D.	d1—e2	Sr. g8—f6

8. W. Nicht so gut wäre Sr. f3 nach g5; denn, nachdem Schwarz 8. Sr. g8—h6 dagegen gezogen, würde die weitere Folge sein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
1 W.	d2-d4	Lr. c4-e2	L. c1-f4	h4-g5	g2-g3	
1 S.	d7-d5(1)	f7-f6	f6-g5	D. h5-f7	Sr. h6-g8(2)	
2 W.		e4-d5	D. d1-e1*	Tr. h2-h1	D. e1-e2	Lr. c4-e2
2 S.		g4-g3	K. e8-d8	Tr. h8-e8	Sr. h6-g4	Sr. g4-h2*(3)
3 W.		Lr. c4-d5	D. d1-h5	Sr. g5-f7	K. f1-f2	K. f2-e2
3 S.		g4-g3	g3-h2	h2-h1D*	Lr. g7-d4*	Lr. c8-g4*(4)
4 W.			Lr. d5-f7*	Sr. g5-f7	D. d1-e1	K. f1-f2
4 S.			D. h5-f7	L. c8-g4	g3-h2	Lr. g7-d4*(4)

1. Dieser von Lewis — A second series of lessons on the game of Chess. London 1834. S. 257 — angegebene Zug ist unwiderstehlich. 9. S. f7—f6 wäre, indem er nur zu einem gleichen Spiele führen könnte, ein bei weitem schwächerer Zug.

2. Schwarz ist im Vortheil.

3. Es folgt 15. $\frac{\text{Tr. h1—h2}}{\text{Tr. e8—e2}}$ u. s. w., wobei Schwarz im Vortheil bleibt.

4. Schwarz ist im Vortheil.

8. S. Dieser Zug nebst der hier aufgestellten Vertheidigungsart ist von Petroff (Alexander) — Theorie und Praktik des Schachspiels. Peters-

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10.	d2—d3	Sr. f6—h5	14. Lr.	c4—f7*	D. h5—f7
11. L.	c1—f4	Sr. h5—f4	15. D.	f4—f7*	K. e8—f7
12. D.	e2—g4	D. c5—h5	16) Tr.	h2—h1	Lr. e5—b2
13. D.	g4—f4	Lr. g7—e5			

burg 1824. 2 Bde. 8. (In russischer Sprache geschrieben) —. Dieses Spiel ist dem v. Jänisch B. II. entnommen.

9. W. Zur Deckung des Laufers. Dieses ist indessen ein Fehlzug, den Petroff zu Gunsten des gegnerischen Spiels den Weißen thun läßt. Dann wird der Laufer, anstatt von der Königin, richtiger vom S. b1—a3 gedeckt, so stellt sich ein vom obigen Spiele umgekehrtes Resultat heraus. Siehe IV. Veränderung.

16. Schwarz gewinnt einen Thurm und in dessen Folge auch das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K. f1 — Tr. h2 — Lr. c4 — Sr. e1 — D., T., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d2; e4; g2; h4. —

S. K., T., Tr., S., Sr. und L. im Lager — D. c5 — Lr. g7 — B. a7; b7; c7; d7; f7; f4; g4; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9) S.	b1—a3	Sr. g8—f6	15. S.	c7—d5	D. b4—a4
10)	d2—d4	D. c5—h6	16. L.	f4—c7*	K. d8—e8
11. L.	c1—f4	D. b6—b2	17. D.	d3—e4*	K. e8—f8
12) S.	a3—b5	D. b2—b4	18. L.	c7—d6*	K. f8—g8
13) S.	b5—c7*	K. e8—d8	19. D.	e5—e8*	Lr. g7—f8
14. D.	d1—d3	Sr. f6—e4	20. D.	e8—f8†	

9. W. Anstatt Petroff's Deckung D. d1—e2, wie im vorigen Spiele geschah.

10. S. Oder D. c5—c6. Siehe V. Veränderung.

12. S. Wenn die Königin sich nicht zurückzog, so gewann Weiß diese durch T. a1—b1.

13. S. Ging der König nach f8, so wäre die Folge gewesen:

	14.	15.	16.	17.	18.
W.	D. d1-d3	D. d3-e4	Sr. e1-d3	L. f4-h6*	D. e4-e8†
S.	Sr. f6-e4	D. b4-c4*	Lr. g7-d4	Lr. d4-g7	

V. Veränderung. (IV.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10.	—	—	D. c5—c6	20.	D. g4—g5*	K. e7—f8	
11.	e4—e5		Sr. f6—h5	21.	D. g5—g8	D. e4—d4*	
12.	D. d1—g4		Sr. h5—g3*	22.	K. g1—h1	d7—d6	
13.	K. f1—g1		Lr. g7—e5	23.	T. a1—f1	d6—e5	
14)	Sr. e1—f3		Lr. e5—d6	24.	Lr. f7—h5*	K. f8—e7	
15.	L. c1—f4		Lr. d6—a3	25.	D. g8—g7*	K. e7—d6	
16.	Sr. f3—e5		D. c6—e4	26.	T. f1—d1	D. d4—d1*	
17)	Lr. c4—f7*		K. e8—d8	27.	Lr. h5—d1	Tr. h8—d8	
18)	L. f4—g5*		Lr. a3—e7	28.	D. g7—f6*	K. d6—d7	
19.	L. g5—e7*		K. d8—e7	29)	g2—g3		

14. W. Der Laufer durfte wegen des Schachgebotes D. c6—c5 nicht geschlagen werden.

17. S. Zog der König noch f8, so wäre die Folge gewesen:

18.	19.	20.
W. L. g5—h6*	D. g4—g5*	D. g5—f6†
S. K. f8—e7	K. e7—d6	

18. W. Auf D. g4—g3 erwiederte Schwarz nicht D. e4—d4*, sondern ebenfalls Lr. a3—e7.

29. Weiß setzt in wenigen Zügen Schachmat.

Vierzehntes Gambitspiel.

Königs-Gambit in der Rückhand.*)

Nach älterer Spielart.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	2. Lr.	f1—c4	f7—f5

*) Wenn der Anziehende (Weiß) nach Aufzug des Königsbauers im 2. Zuge den Königslaufer auf das gewöhnliche Feld (nach c 4) herausbringt, und der Gegner (Schwarz) hierauf den Königsgambitbauer zwei Schritt vorzieht, so entsteht eine Spielart, die sich schon bei Greco findet, von Allgaier aber auf seiner achten Tabelle zuerst unter dem Namen „Gambit in der Rückhand" ausführlich behandelt worden ist und seitdem auch diesen Namen beibehalten hat. „Meiner Meinung nach", bemerkt Allgaier zu diesem Spiele, „ist das Gambit in der Rückhand allezeit verloren, nur wissen es unter hundert Spielern nicht zehn gehörig zu vertheidigen. Die mehrsten lassen sich verleiten, das Pferd des Gegners zu nehmen (3. Zug), um dem Gambitspieler dadurch die Rochade zu verhindern, welches freilich für den Vertheidiger der gewöhn-

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	Lr. c4—g8	Tr. h8—g8	8.	D. h5—h7	D. d8—f6
4.	e4—f5	d7—d5	9)	D. h7—c7	S. b8—c6
5.	D. d1—h5*	g7—g6	10.	D. c7—b7	T. a8—b8
6.	f5—g6	Tr. g8—g6	11)	D. b7—a6	e5—e4
7)	Sr. g1—f3	L. c8—g4	12)	D. a6—e2	S. c6—d4

lichen Gambitpartie in der Vorhand ein großer Vortheil ist. Allein in dieser Partie bringt dies nicht den beabsichtigten Nutzen, wie es die Folge zeigen wird. Am besten wird diese Gambitpartie vertheidigt, wenn man den angebotenen Gambitbauer nimmt und hierauf den eigenen so unterstützt, wie es in den andern Gambitspielen gezeigt worden ist.

Im Folgenden wird dieses Spiel mit Umschreibung der Farbe auf Allgaier's Weise durchgeführt und haben wir diesem nur einige Erläuterungen in Parentheſe beigefügt; dagegen wird im funfzehnten Gambitspiele das Gambit in der Rückhand nach neuerer Spielart erörtert. Die Prüfung der Ergebnisse der neuern und neuesten vornehmsten Schriftsteller dieses Gambits können unsere, in der ersten Auflage dieses Werkes (1829, Seite 116 f.) bereits ausgesprochene, Ansicht, nur bestätigen, daß nämlich für den Gambitnehmer, hier der Nachziehende, die Wegnahme des Königsspringers im 3. Zuge, das Richtigste ist. Die von der unsrigen hauptsächlich divergirenden Ansichten werden im Laufe des Spiels selbst besprochen werden.

3. W. Wenn der Springer nicht genommen wird, darüber sehe man VII. und VIII. Veränderung.

Obwohl Allgaier dieses Spiel gegen einen gewandten Spieler als verloren erachtet, wenn der Zug Lr. c4—g8 geschieht, so dürfte dies doch so bestimmt der Fall nicht sein, wenn die Königin alle überflüssigen Operationen vermeidet und sich zur gehörigen Zeit zurückzuziehen weiß. Siehe das folgende (15.) Spiel.

7. W. Der Bauer e5 darf nicht genommen werden, weil Schwarz alsdann durch die Deckung des Schachs mittelst seines Thurmes (Tr. g6—e6) die Königin gegen einen geringern Offizier gewinnen würde. Oder 6. D. h5—h7, siehe I. Veränderung; oder d2—d3, siehe II. Veränderung; oder h2—h3, siehe III. Veränderung.

9. W. Auf Sr. f3—h4 zog Schwarz seinen Tr. nach h6 und gewann einen Offizier; denn hätte der Sr. h4 gerettet werden sollen, so ging durch Tr. h6—h7 die Königin verloren.

11. W. Auf D. b7—c7 folgte Tr. g6—g7, wodurch Schwarz die Königin gegen einen schwächern Offizier gewann; ging die Königin statt dessen aber nach h7 zurück, so erwiederte Schwarz Tr. g6—h6 und gewann, indem jene sich nach d3 zurückziehen mußte, ebenfalls einen Offizier.

12. Schwarz gewinnt einen Offizier und in Folge seines starken Angriffs und der eingesperrten Stellung des Gegners, auch in Kurzem das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. D. h5—h7	D. d8—f6	14. D. f1—b5	S. c2—d5
8) D. h7—c7	S. b8—c6	15. D. b5—d5*	Lr. f8—d6
9) D. c7—h7	Tr. g6—g2	16. D. d4—g8*	K. d8—c7
10) D. h7—h5*	K. e8—d8	17. D. g8—h7*	L. c8—d7
11. D. h5—e2	S. c6—d4	18. D. h7—e4	L. d7—c6
12. D. e2—f1	S. d4—c2*	19) D. e4—h7*	K. c7—b6
13) K. e1—d1	Tr. g2—f2		

8. W. Auf jeden andern Zug erhielt Weiß durch Tr. g6—g2 oder Lr. f8—c4 einen starken Angriff.

9. W. Um die Königin nicht durch Tr. g6—g7 zu verlieren.

(10. S. Das gebotene Schach zu decken, wäre nicht so gut, weil dadurch der Angriff auf f2 verloren ginge).

(13. W. Ginge der König nach e2, so würde er aufs Neue vom L. c8 nach g4 angegriffen werden.)

19. So ist die Partie des Weißen, sagt Allgaier, ohne Rettung verloren. (Das ist richtig, indessen hätte Schwarz das Spiel um mehre Züge früher gewinnen können, wenn dieser vom 18. Zuge an besser spielte. M. s.

18.	19.	20.
W.	D. e4—e1	Tr. g1—f3)
S. Tr. f2—f1*	L. d7—g4*	D. f6—f3† /

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7) d2—d3	L. c8—g4	10. D. c7—b7	T. a8—b8
8. D. h5—h7	D. d8—f6	11) D. b7—a6	L. g4—c8
9. D. h7—c7	S. b8—c6	12) D. a6—a4	T. b8—b4

7. W. Um durch die Befreiung des Laufers eine bessere Stellung zu gewinnen.

11. W. Auf D. b7—c7 folgte Tr. g6—g7; oder zog Weiß 11. D. c7—h7, so erwiederte Schwarz 11. Lr. f8—c5 und die weitere Folge wäre:

	12.	13.	14.	15.	16.
1 W.	f2-f3(1)	Tr. h1-g1	Tr. g1-f1		
1 S.	Lr. c5-g1	L. g4-f3	Tr. g6-g2(2)		
2 W.		f3-g4	K. e1-d1	K. d1-d2	K. d2-d1(3)
2 S.		D. f6-f2*	D. f2-f1*	D. f1-g2*	D. g2-g5*(4)

1. Hätte Weiß statt dessen seinen Laufer dem feindlichen auf e3 entgegengestellt, so nahm ihn Schwarz und gewann durch 13. Tr. g6—g7 u. s. w. die Königin.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13) D. a4—a8	Tr. g6—g2 ‖		

2. Weiß kann die Partie nicht mehr retten.
3. Ging der König nach c6, so wurde er durch Lr. g1—d4 mat gesetzt.
4. Da Schwarz nun auch seinen Tr. g6 zur Disposition hat, so ist der Gegner leicht mat zu setzen.

12. W. Die einzige Stelle, wohin sie ohne geschlagen zu werden, noch gehen darf.

13. Schwarz konnte durch T. b4—e4 sogleich die Königin gegen zwei kleine Offiziere gewinnen. Allein durch gegenwärtigen Zug wird dem Weißen mat gedroht, vor welchen er sich auch nicht zu retten vermag.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7) h2—h3	D. d8—f6	13. D. f3—d5	S. d4—c2*
8. Sr. g1—f3	S. b8—c6	14. K. e1—d1	T. a8—d8
9. Sr. f3—h4	Lr. f8—c5	15) D. d5—c5	L. f5—e4
10) Sr. h4—g6	h7—g6	16. Tr. h1—e1	D. f6—f3*
11) D. h5—f3	L. c8—f5	17. Tr. e1—e2	D. f3—h1*
12) g2—g4	S. c6—d4	18. Tr. e2—e1	D. h1—e1†

7. W. Um den feindlichen Läufer c8 zu hindern, das Feld g4 einzunehmen.

10. W. Oder die Rochade. Siehe IV. Veränderung.

10. S. Dieser Zug ist zweckmäßiger, als auf f2 nutzlos Schach zu bieten, was nur den Abtausch der Königinnen zur Folge haben würde.

(11. W. Der Abtausch der Königinnen wird zu bewerkstelligen gesucht, weil der Gegner (Schwarz) der schwächere ist.)

(11. S. Aus eben dem Grunde sucht Schwarz den Abtausch zu vermeiden.)

(12. W. Zu diesem Zuge bemerken v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 2. Abschn. V. §. 5. Spiel 16. Note 9: „Spielt Weiß hingegen 12. c2—c3, so rückt Schwarz e5—e4 vor und gewinnt dadurch, daß er seinen Springer auf d3 postirt." — Dieses letztere ist allerdings nicht zu verhindern, doch dürfte sich das Spiel des W. dadurch nicht verschlechtern, wie der Erfolg zeigt. Siehe darüber VI. Veränderung.

15. W. Das Schachgebot der Dame nach g8 wäre müssig.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K., T., Tr., S. und L. im Lager — D. h5 — Sr. h4 — B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —
S. K.; T. und L. im Lager — D. f6 — Tr. g6 — Lr. c5 — S. c6 — B. a7; b7; c7; d5; e5; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10.	K.	rochirt	S. c6—d4	15)		d2—d3	K. rochirt
11.	Sr.	h4—g6	h7—g6	16.	S.	b1—d2	D. f6—g5*
12)	D.	h5—d1	L. c8—h3	17)	K.	g2—h1	D. g5—h4
13.		g2—h3	S. d4—f3*	18.	S.	d2—f3	D. h4—h3*
14.	K.	g1—g2	e5—e4	19)	S.	f3—h2	T. d8—h8

12. S. Dieses neue Opfer wird gebracht, um den Angriff zu behalten.

(15. W. Statt dessen d2—d4, wodurch ein höchst wichtiges Tempo gewonnen wäre, hätte das Spiel mindestens zum Remis geführt, was von Allgaier ebensowohl wie von den neuern Bearbeitern dieses Spiels — vergl. auch v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. a. a. O. Sp. 17. — übersehen zu sein scheint. Siehe V. Veränderung.)

15. S. Die Rochade war nothwendig, um den Thurm ins Spiel zu führen.

(17. S. Nachhaltiger wäre statt dessen D. g5—f5 gewesen, weil Weiß alsdann ohne Rettung verloren gewesen wäre, was bei Allgaiers Zug: D. g5—h4, wie unten gezeigt werden wird, nicht der Fall ist. Im c. Handbuche des Schachsp. a. a. O. Sp. 17. geschieht 17. S. D. g5—h5, ein Zug, der für Schwarz ebenfalls zum Gewinn führt. Ueber beide Züge, nämlich D. g5—f5 oder h5 vergl. m. folgende Varianten:

		17.	18.	19.	20.	21.	22.
1	W.		S. d2-f3	L. c1-f4	L. f4-h2		
	S.	D. g5-f5	e4-f3	D. f5-h3*	D. h3-g2†		
2	W.		K. h1-g2	Tr. f1-h1	K. g2-g3	K. g3-h2	
	S.		T. d8-h8	S. f3-h4*	Lr. c5-f2*	D. f5-f4†	
3	W.			S. d2-f3	K. g2-g1		
	S.			D. f5-h3*	D. h3-h2†		
4	W.		S. d2-f3	K. h1-h2	L. c1-f4	K. h2-g1	K. g1-h1
	S.	D. g5-h5	e4-f3	Lr. c5-d6*	Lr. d6-f4*	D. h5-g4*	D. g4-g2†)

19. S. So ist die Partie für Weiß ohne Rettung verloren.

Hier scheint Allgaier sich aber geirrt zu haben, denn Schwarz verliert die Partie nicht, wenn bei der Fortsetzung des Spiels die richtigen Züge geschehen. M. s.

		20(1).	21.	22.	23.	24.
1	W.	L. c1-f4	K. h1-g1	D. d1-g4*	S. h2-g4(2)	
	S.	Lr. c5-d6	Lr. d6-f4	D. h3-g4		
2	W.			L. f4-d6	D. d1-g4*	S. h2-g4
	S.		T. h8-h4	c7-d6	T. h4-g4*	D. h3-g4*(3)

1. Die Ordnungszahlen der Züge zu dieser Variante sind in der vorigen Ausgabe (1829, Seite 113) verdruckt, und ist 20 statt 19, 21 statt 20 u. s. w. zu lesen.
2. Weiß ist im Vortheil.
3. Schwarz kann nichts Besseres thun, als durch fortwährendes Schach das Spiel remis zu halten.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. g2 — Tr. f1 — D., T., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d2; f2; h3. —
S. K., T. im Lager — D. f6 — Lr. c5 — S. f3 — B. a7; b7; c7; d5; e4; g6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	d2—d4	Lr. c5—d4	22)	c2—c3	Lr. d4—e5
16. S.	b1—d2	D. f6—g5*	23.	f2—f4	L. e5—d6
17. K.	g2—h1	D. g5—h5	24. S.	d2—b3	T. d8—h8
18) K.	h1—g2	S. f3—h4*	25. K.	h1—g1	S. h4—f3*
19. K.	g2—h1	D. h5—g5	26. K.	g1—g2	T. h8—h2*
20) D.	d1—g4	D. g5—g4	27. K.	g2—g3	T. h2—e2
21.	h3—g4	K. rochirt	28) Tr.	f1—f3	

15. W. Der Gegner mag den Bauer nun nehmen oder nicht, so ist mit diesem Zuge doch ein wichtiges Tempo gewonnen.
15. S. Würde der Bauer d4 vom S. f3 genommen werden, so gewönne Weiß Zeit, seinen König sicher zu stellen.
18. S. Durch fortwährende Wiederholung der Züge D. g5 und h5 kann, weil Weiß keinen andern Gegenzug als K. h1 und g2 darauf hat, das Spiel remis gehalten werden, für Schwarz unter diesen Umständen allerdings das Vortheilhafteste, was er thun kann, wie die Fortsetzung zeigt.
20. S. Auf D. g5—f6 folgte S. d2—b3.
22. S. Zog der Laufer sich nach f6 oder b6 zurück, so folgte S. d2—b3.
28. Weiß bleibt um einen Offizier stärker und gewinnt demnach die Partie.

VI. Veränderung. (III.)

Stell. W. K., T., Tr., S. und L. im Lager — D. f3 — B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —
S. K. und T. im Lager — D. f6 — S. c6 — Lr. c5 — L. f5 — B. a7; b7; c7; d5; e5; g6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12.	c2—c3	e5—e4	13) D.	f3—g3	S. c6—e5

13. S. Auf d5—d4 erwiederte Weiß d2—d3.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
14)	d2—d4	S. e5—d3*	19.	f2—f3	L. d7—b5*
15. K.	e1—e2	Lr. c5—d6	20. K.	e2—f2	S. b2—d3*
16) L.	c1—g5	D. f6—f7	21. K.	f2—g1	K. e8—d7
17) D.	g3—e3	S. d3—b2	22)	f3—e4	
18. S.	b1—d2	L. f5—d7			

14. S. Nahm dagegen W. e4 den Bauer passé, so rochirte Weiß und erhielt dadurch ein gutes Spiel.

16. S. Der Abtausch der Königinnen würde für Weiß nur vortheilhaft gewesen sein.

17. S. Auf L. f5—d7 folgte b2—b3.

22. Des Weißen Spiel ist unzweifelhaft das stärkere.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	e4—f5	Sr. g8—f6	5) Lr.	c4—e2	Lr. f8—c5
4.	g2—g4	d7—d5	6)	d2—d3	h7—h5

3. S. Jetzt schon durch d7—d5 den Läufer anzugreifen, wäre ein Fehler, weil Weiß durch 4. D. d1—h5* einen starken Angriff gewinnen würde.

5. W. Den Läufer nach b3 zurückzuführen, worauf Schwarz 5. h7—h5 erwiedern würde, wäre nicht so gut, denn die Folge würde sein:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	g4-g5	h2-h4	Sr. g1-h3(1)	d2-d3	d3-e4	Tr. h1-h2
S.	Sr. f6-e4	Lr. f8-c5	L. c8-f5	L. f5-h3	L. h3-g2	L. g2-e4(2)

1. Zog Weiß statt dessen auch Tr. h1—h2, so folgten doch dieselben Züge.

2. Allgaier bricht hier ab, indem er sagt, Schwarz habe einen starken Angriff behalten und müsse daher die Partie gewinnen. Indessen beweisen v. Bilguer und v. d. Lasa a. a. O. §. 1. Spiel 4. durch die Fortsetzung 12. $\frac{f2—f3}{L.e4—f5}$ 13. $\frac{D.d1—d5}{D.d8—d5}$ 14. $\frac{Lr.b3—d5}{c7—c6}$, daß Schwarz nur sehr wenig im Vortheil steht.

6. W. Oder nicht so gut g4—g5, weil Schwarz dann rochiren und ein gutes Spiel bekommmen würde, nämlich:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	15.
W.	g5-f6	Lr. e2-g4	Lr. g4-f5	D. d1-e2(1)	K. e1-d1	c2-c3	Sr. g1-f3
S.	D. d8-f6	L. c8-f5	D. f6-f5	Lr. c4-f7*	S. b8-c6	D. f5-g6	D. g6-g2(2)

1. Da Weiß den Bauer f2 nicht zu retten vermag, so ist dieser Zug nothwendig, um dem Könige ein freies Feld zu eröffnen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.	g4—g5	Sr. f6—g4	10) L.	c1—e3	Lr. c5—e3	
8. Lr.	e2—g4	h5—g4	11)	f2—e3	Tr. f8—f5	
9. D.	d1—g4	K. rochirt	12) Sr.	g1—f3		

2. Schwarz gewinnt einen Offizier zurück und behält ein stärkeres Spiel.

10. W. Um nach den, bei den Gambitspielen angegebenen, allgemeinen Regeln den feindlichen Königslaufer abzutauschen.

10. S. Major v. Jánisch nimmt, anstatt den Laufer e3 zu tauschen, den feindlichen B. f5 mit L. c8; die nächste Folge ist dann 11. $\frac{\text{D. g4—g3}}{\text{d5—d4}}$ 12. $\frac{\text{L. e3—d2}}{\text{e5—e4}}$.

11. S. Dieses ist besser, als den B. f5 mit dem Laufer zu nehmen, denn jetzt ist nicht nur der B. g5, sondern durch Tr. f5—f1* die Königin selbst bedroht.

12. Durch diesen Zug werden beide Punkte gedeckt. — Weiß hat eine eben so feste Position als der Gegner, ist dagegen um einen Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

VIII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3)	d2—d3	Sr. g8—f6	4) S.	b1—c3	Lr. f8—b4	

3. W. Den angebotenen Gambitbauer nicht zu nehmen, bemerkt Allgaier, bringt keinen Vortheil. Der Gegner behält dadurch den vorgerückten Bauer und entwickelt sein Spiel dessenungeachtet früher.

4. W. Oder Sr. g1—f3, oder nach v. Jánisch f2—f4. Ueber beide Züge s. m. folgende Varianten:

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	W.	Sr. g1-f3	d3-e4	Sr. f3-e5[1])	D. d1-d5	K. e1-d1	Tr. h1-f1	
	S.	f5-e4	Sr. f6-e4	D. d8-f6	D. f6-f2*	D. f2-g2	d7-d6[2])	
2	W.			D. d1-d5	Sr. f3-e5	D. d5-f7*	Lr. c4-f7*	L. c1-g5*[3])
	S.			Sr. e4-d6	c7-c6	Sr. d6-f7	K. e8-e7	
3	W.	f2-f4	Sr. g1-f3	0—0	d3-e4[4])			
	S.	d7-d6	e5-f4	f5-e4				
4	W.			d3-e4	f4-e5	D. d1-f3	D. f3-b3	L. c1-g5[4])
	S.		f5-e4	L. c8-g4	L. g4-f3	d6-e5	D. d8-c8	
5	W.		L. c1-f4	d3-e4	e4-e5	D. d1-e2	L. f4-e5	Sr. g1-f3[4])
	S.	e5-f4	f5-e4	D. d8-e7	d7-d6	d6-e5	c7-c6	

1. Hätte Weiß anstatt dessen die Königin nach d5 gezogen, so würde

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	L. c1—d2	c7—c6	9)	Sr. f3—e5	D. d8—d6
6)	Sr. g1—f3	d7—d5	10.	L. d2—f4	c6—d5
7.	e4—d5	e5—e4	11.	Sr. e5—g6	D. d6—c5
8.	d3—e4	f5—e4	12)	Sr. g6—h8	D. c5—c4

er, was Allgaier überſehen zu haben ſcheint, ein bei weitem vortheilhafteres Spiel erlangt haben, wie die folgende Variante zeigt.

2. Obwohl Schwarz den Angriff zu haben ſcheint, ſo hat Schwarz doch eine beſſere Poſition.

3. Weiß ſteht bedeutend beſſer.

4. Weiß hat ſein Spiel beſſer entwickelt.

4. S. Den Springer zu binden, um den doppelten Angriff auf e4 zu behalten.

6. S. Die Mitte zu gewinnen.

9. W. Auf S. c3—e4 folgte D. d8—e7.

12. Schwarz gewinnt den feindlichen Tr. h8 und bekommt insbeſondere durch die Stärke ſeiner Mittelbauern ein vortheilhaftes Spiel.

Funfzehntes Gambitſpiel.

Königs-Gambit in der Rückhand.

Nach neuerer Spielart.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	5)	D. d1—h5*	g7—g6
2.	Lr. f1—c4	f7—f5	6.	f5—g6	Tr. g8—g6
3.	Lr. c4—g8	Tr. h8—g8	7)	h2—h3	D. d8—f6
4)	e4—f5	d7—d5	8)	D. h5—f3	D. f6—f3

4. W. Anſtatt deſſen aber jetzt ſchon D. d1—h5 Schach zu bieten, wäre nicht ſo gut, weil Schwarz 4. g7—g6 dagegen ziehen, und die weitere Folge ſein würde:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	D. h5-h7(1)	D. h7-h8	D. h8-h3	S. b1-c3	D. h3-e3	Sr. g1-h3	S. c3-d5
S.	Tr. g8-g7	D. d8-g5	f5-e4	D. g5-f5	Tr. g7-f7	d7-d5	S. b8-c6(2)

1. Am beſten that Weiß, mit der Königin nach e2 zurückzugehen.

2. Schwarz erlangt, obwohl im Augenblick um einen Bauern ſchwächer, dennoch ein vortheilhaftes Spiel in Folge der freiern Entwickelung ſeiner Offiziere.

5. W. Dieſes iſt der ſtärkſte Zug, den Weiß jetzt hat.

7. S. Neuere Schriftſteller empfehlen ſtatt dieſes Zuges S. b8—c6, um wegen des folgenden Springerangriffs die Königin zu verhindern, im 8. Zuge nach f3 zu gehen. Indeſſen auch nach dieſer Spielart erlangt Weiß ein vortheilhaftes Spiel. Siehe I. Veränderung.

8. W. Dem Schwarzen wird der Abtauſch der Königin angeboten, weil

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9)	Sr.	g1—f3	Tr. g6—g2	14)		c2—c3	S. b8—d7
10)	K.	e1—f1	Tr. g2—g6	15)	Sr.	e5—d7	K. e8—d7
11.	Sr.	f3—e5	Tr. g6—h6	16.	L.	c1—e3	T. a8—d8
12.	K.	f1—g2	L. c8—f5	17.	S.	b1—d2	Lr. f8—d6
13)		d2—d4	Tr. h6—h4	18)	S.	d2—f1	

mit deren Entfernung dessen Hauptangriff zerstört ist. — Lewis — A second series of lessons on the game of Chess. 1843 — bemerkt Seite 70 zu diesem Zuge: Silberschmidt recommends Q. to K. B. third (8. D. h5—f3), and states that, whether White exchanges Queens or not, Black will have the best of the game. I much doubt this — — und hält 8. Sr. g1—f3 für vortheilhafter. Dieser Zug ist jedoch bereits in der vorigen Spielart III. Veränderung betrachtet und nicht empfehlenswerth gefunden. Uebrigens vergl. m. noch v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 5. insbesondere das 13. Spiel.

8. S. Oder D. f6—g7. Siehe II. Veränderung.

9. S. Mit Wegnahme des B. g2 durfte nicht gezögert werden, weil Weiß ihn sonst dadurch, daß er ihn zwei Schritt vorgezogen, gesichert hätte.

10. W. Der B. e5 darf nicht früher genommen werden, bis der feindliche Thurm von g2 verdrängt ist, weil Schwarz sonst durch Lr. f8—c5 einen zu starken Angriff bekömmt.

10. S. Auf Tr. g2—g5 folgte d2—d4, und mit dem Zurückzuge des Thurms nach g7 oder g8 verlöre Schwarz jeden Angriff.

12. W. Sobald die Königinnen aus dem Spiele sind, müssen die Könige thätig herangezogen werden.

13. S. Verließe der Thurm die h Linie, so würde Weiß sein Spiel nur um so früher entwickeln können.

14. S. L. f5—e4*, worauf Weiß f2—f3 erwiedern würde, wäre ein verlorner Zug.

15. W. Die Wegnahme des Springers ist besser, als der in der früheren Ausgabe angenommene Zug L. c1—g5, weil, wenn Schwarz, anstatt den Thurm zu retten, im 15. Zuge den Sr. e5 nimmt, er ein vortheilhaftes, mindestens ein gleiches Spiel bekommen würde; man sehe:

	15.	16.	17.	18.
1 W.		L. g5-h4	f2-f3(1)	L. h4-g3
1 S.	S. d7-e5	L. f5-e4*	S. e5-f3	S. f3-d4
3 W.		d4-e5(2)	S. b1-d2	L. g5-f4
3 S.		Tr. h4-e4	Tr. e4-e5	Tr. e5-e7

1. Zöge Weiß den König nach g1 oder h2, so würde S. e5—f3 erfolgen und Schwarz einen Offizier gewinnen.

2. Dieser Zug führt zu einem ziemlich gleichen Spiele.

18. Weiß bleibt um einen Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
7.	—	—.	S. b8—c6	10. Sr. h4—g6	h7—g6
8. Sr.	g1—f3	D. d8—f6	11. D.	h5—f3	L. c8—f5
9. Sr.	f3—h4	Lr. f8—c5	12)	c2—c3	

12. Die Fortsetzung, siehe vorhergehendes Spiel, VI. Veränderung, wonach Weiß gewinnt.

II. Veränderung.

Stell.: W. K., T., Tr., S., Sr. und L. im Lager — D. f3 — B. a2; b2; c2; d2; f2; g2; h3. —
S. K., T., S., L. und Lr. im Lager — D. f6 — Tr. g6 — B. a7; b7; c7; d5; e5; h7. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
8.	—	D. f6—g7	18. Tr.	h1—h3	Tr. g2—e2*
9. D.	f3—d5	Tr. g6—g2	19. K.	d2—e2	D. g7—g1
10) Sr.	g1—e2	S. b8—a6	20. S.	e4—f6*	K. e8—f8
11.	d2—d3	Lr. f8—c5	21. Tr.	h3—h7	D. g1—g6
12) L.	c1—e3	Lr. c5—e3	22. S.	f6—d7*	K. f8—e8
13)	f2—e3	D. g7—g5	23. D.	d5—e5*	K. e8—d8
14. S.	b1—c3	D. g5—h4*	24. D.	e5—e7*	K. d8—c8
15) K.	e1—d2	D. h4—g5	25. Tr.	h7—h8*	D. g6—e8
16. S.	c3—e4	D. g5—g7	26. Tr.	h8—e8†	
17) T.	a1—g1	L. c8—h3			

10. S. Den Springer nach d7 zu bringen, wäre nicht so gut, weil er alsdann dem Laufer c8 den Ausgang versperren würde.
12. S. Wohl das Beste, was unter diesen Umständen hätte geschehen können.
13. S. Um den Angriff festzuhalten.
15. S. Auf L. c8—h3 gewann Weiß durch Wegnahme des B. g7 mit der Königin einen Offizier.
17. W. Das Spiel ist für Schwarz verloren. Es kann etwa noch auf obige Weise fortgeführt werden.

Regelmäßiges Gambit.

II. Von der Königin.*)

1. Gambit in der Vorhand.**)

Sechszehntes Gambitspiel.

Zug 3. $\frac{e2-e3}{b7-b5}$.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. d2—d4	d7—d5	2. c2—c4	d5—c4

*) Wenn das Spiel mit den Bauern der Königin zwei Schritt — 1. $\frac{d2-d4}{d7-d5}$ — eröffnet wird und der Anziehende — Weiß — hierauf den Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt — 2. $\frac{c2-c4}{\quad}$ — zieht, so entsteht das Gambit von der Königin. Von dem Königsgambit weicht es darin vornehmlichst ab, daß man hier den gewonnenen Gambitbauer nicht, wie dort der Regel nach geschieht, zu erhalten suchen darf; jeder Zug, den man verwendet, um ihn zu vertheidigen, ist ein verlorner und führt Nachtheile für das eigene Spiel mit sich. Hieraus folgt, daß das Königingambit ein sicheres Angriffsspiel gibt und der Gegner daher eben so gut handelt, das angebotene Gambit gar nicht anzunehmen, es vielmehr, wenn er sich in der Vertheidigung nicht ganz sicher fühlt, durch 2. $\frac{\quad}{c7-c5}$ oder $\frac{\quad}{f7-f5}$ — m. s. unten unter C. 27. und 28. Spiel — zurückzuweisen.

**) Zur Unterscheidung des Gambits der Königin, welches der Anziehende, von dem, welches der Nachziehende bietet, behandeln wir das Königingambit in der Vorhand in den folgenden fünf Spielen: 16. bis 20., und das Königingambit in der Rückhand im 21. Spiele.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	e2—e3	b7—b5	7.	f2—f3	Sr. g8—f6
4)	a2—a4	b5—a4	8) D.	d1—b3	Sr. f6—d5
5) Lr.	f1—c4	c7—c6	9)	e3—e4	f5—e4
6) T.	a1—a4	f7—f5	10)	f3—e4	Sr. d5—f6

3. W. Dieser Zug wird von den ältern Schriftstellern mit Recht getadelt, denn er hält, wie schon Philidor, Ausg. 1803, Seite 103, bemerkt, den Königinlaufer des Gambitgebers während des halben Spiels unthätig eingeschlossen, wenn die richtigen Gegenzüge geschehen, die weiter unten angezeigt werden sollen. Neuere Schriftsteller dagegen vertheidigen den Zug 3. W. e2—e3 als sehr gut, indem sie auf die Partien verweisen, welche de la Bourdonnais gegen Mac Donnell 1834 zu London spielte. M. vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 7. §. 1.

3. S. Ein weit stärkerer Zug wäre 3. e7—e5. Das Spiel würde etwa fortzusetzen sein:

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1 W.	Lr. f1-c4	e3-d4	D. d1-h5	Sr. g1-e2			
1 S.	e5-d4	Lr. f8-d6	D. d8-e7*	Sr. g8-e7(1)			
2 W.	d4-e5	K. e1-d1	Sr. g1-f3	S. b1-d2	K. d1-c2	K. c2-c3	Lr. f1-d3
2 S.	D. d8-d1*	S. b8-c6	L. c8-e6	0-0-0	S. c6-b4*	S. b4-d3	T. d8-d3*(2)

1. Schwarz hat ein etwas besser entwickeltes Spiel, überdies ist Weiß wegen des vereinzelten Bauern, der auf die Länge nicht zu halten ist, im Nachtheil.
2. Schwarz hat einen nachhaltigen Angriff gewonnen.

4. S. Oder Lr. c8—d7, siehe I. Veränderung; dagegen würde auf 4. c7—c6 die Folge sein: 5. $\frac{a4-b5}{c6-b5}$ 6. $\frac{D.d1-f3}{\quad}$ und Weiß einen Offizier gewinnen.

5. Auf L. c8—d7 würde folgen:

	6.	7.	8.	9.
1 W.	D. d1-f3	Lr. c4-f7*	D. f3-f5*	D. f5-e6†
1 S.	L. d7-c6	K. e8-d7	e7-e6	
2 W.		D. f3-a8	Lr. c4-b5	D. a8-a7(1)
2 S.	Sr. g8-h6	L. d7-c6	L. c6-b5	

1. Weiß ist im Vortheil.

6. S. Um dem Vorrücken des feindlichen B. e3 zu wehren, wodurch der L. c1 eingesperrt bleibt.

8. S. Besser wäre D. d8—c7 gewesen, um dem Könige, wenn ihm Schach geboten wird, das Feld d8 zu eröffnen.

9. W. Dieser Zug ist stärker, als die Wegnahme des Springers, wodurch Schwarz nur Gelegenheit bekommen hätte, seine Bauern zu vereinigen.

10. S. Um den Angriff auf e4 zu behalten; jedoch that Schwarz besser, den Springer nach b6 zu ziehen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	Lr. c4—f7*	K. e8—d7	14)	Tr. a4—b4*	K. b7—a6
12.	D. b3—e6*	K. d7—c7	15.	D. e6—a2*	D. d8—a5
13.	L. c1—f4*	K. c7—b7	16.	Lr. f7—c4†	

14. S. Deckte die Königin das Schach nach h6, so wurde diese vom Thurm geschlagen, worauf die feindliche Königin alsdann nach e5 zog.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
4.	— —	L. c8—d7	15)	D. d1—d2	S. b8—d7
5.	a4—b5	L. d7—b5	16)	e3—e4	D. g5—d2
6)	b2—b3	e7—e6	17.	Lr. c3—d2	f5—e4
7.	b3—c4	L. b5—c6	18.	f3—e4	Sr. h5—f6
8)	S. b1—c3	Lr. f8—b4	19)	d4—d5	e6—d5
9.	L. c1—d2	L. b4—c3	20.	c4—d5	L. c6—b7
10.	L. d2—c3	Sr. g8—f6	21)	T. a1—b1	S. d7—b6
11.	f2—f3	K. rochirt	22.	Tr. f1—c1	Tr. f8—c8
12.	Lr. f1—d3	Sr. f6—h5	23.	L. d2—f4	c7—c6
13)	Sr. g1—e2	f7—f5	24.	d5—d6	Tr. c8—e8
14)	K. rochirt	D. d8—g5	25.	e4—e5	Sr. f6—d5

6. S. Der Pariser Schachclub — Traité théorique et pratique du jeu des Echecs, par une société d'Amateurs — (deutsche Ausg. 1780, Seite 245) zieht statt dessen 6. S. D. d8—d5, worauf dann durch 7. $\frac{b3—c4}{L.b5—c4}$ 8. $\frac{D.d1—h4*}{}$ der Verlust eines Offiziers folgt.

8. W. Um hernach mit dem B. d4 vorzurücken.

13. W. Um das etwaige Schachgebot der feindlichen Königin unschädlich zu machen. Uebrigens ist dieser Springerzug vielleicht besser, als g2—g3.

14. S. Den B. e3 bedrohend.

15. W. Auf f3—f4 würde D. g5—g2 mat folgen und auf e3—e4 böte Schwarz mit D. g5—e3 Schach und gewönne einen Bauern.

16. W. Reinganum — Ben-Oni, Seite 58 — läßt den Weißen L. c3—a5 auf den feindlichen B. c7 ziehen, wodurch dieser dann mehre Tempo's und in dessen Folge das Spiel verliert. Siehe II. Veränderung.

16. S. Den angebotenen Abtausch anzunehmen war nothwendig, um keine Züge zu verlieren.

19. W. Um freie Mittelbauern zu bekommen.

21. S. Dieses ist besser, als den Läufer nach c8 zurückzuziehen, wodurch die schw. Offiziere sehr beschränkt worden wären.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
26)	g2—g3	Sr. d5—f4	37. T.	d8—f8*	K. f7—f8
27.	g3—f4	g7—g5	38.	d7—d8D*	K. f8—f7
28. Lr.	d3—c4*	S. b6—c4	39) D.	d8—c7*	Tr. e5—e7
29) T.	b1—b7	S. c4—a5	40. D.	c7—c4*	K. f7—e8
30. T.	b7—c7	g5—f4	41. Sr.	f4—d5	Tr. e7—g7*
31. Sr.	e2—f4	Tr. e8—e5	42) K.	g1—h1	T. f6—g6
32)	d6—d7	T. a8—f8	43. D.	c4—c8	K. e8—f7
33. T.	c7—c8	S. a5—b7	44. D.	c8—d7*	K. f7—f8
34. Tr.	c1—c6	S. b7—d8	45. D.	d7—d8	K. f8—f7
35. Tr.	c6—f6	T. f8—f6	46. D.	d8—e7*	K. f7—g8
36) T.	c8—d8*	K. g8—f7	47. D.	e7—e8*	

26. S. Das Beste, was gegenwärtig hätte geschehen können.

29. W. Dagegen wäre es fehlerhaft gewesen, den Springer mit Tr. c1 zu nehmen, weil Schwarz alsdann durch L. b7—a6, nachdem sich der Thurm auf c2 oder d4 gerettet und hierauf der Springer e2 geschlagen worden wäre, den B. f4 gewonnen hätte.

32. S. Es konnte Besseres nicht geschehen.

36. S. Wurde das Schach mittelst Tr. f6—f8 gedeckt, so schlug ihn Weiß und zog hernach den B. d7 in die Dame.

39. W. Dieses ist besser, als auf d7 Schach zu bieten.

42. W. Wenn auch der T. e7 nach e1 zuerst Schach geboten, so hätte dieses doch nicht verfolgt werden können.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K. g1 — D. d2 — T. a1 — Tr. f1 — L. c3 — Lr. e3 — Sr. e2 — B. c4; d4; e3; f3; g2; h2. —
S. K. g8 — D. g5 — T. a8 — Tr. f8 — L. c6 — S. d7 — Sr. h5 — B. a7; c7; e6; f5; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
16. L.	c3—a5	S. d7—b6	19)	g2—g3	D. g6—g4
17)	c4—c5	S. b6—d5	20. Lr.	d3—c4	D. g4—h3
18.	f3—f4	D. g5—g6	21. Lr.	c4—d5	L. cb—d5

17. S. Den eigenen B. c7 deckend, den feindlichen B. e3 dagegen wiederholt bedrohend.

19. W. Auf Lr. d3 — c4 folgte S. d5 — e3, wobei Schwarz gewinnen würde.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
22) Sr.	e2—c3	L. d5—c6	24)	h2—g3	D. h3—g3*	
23) L.	a5—c7	Sr. h5—g3	25. D.	d2—g2	D. g3—g2†	

22. W. Auf Tr. f1—f2 zog Schwarz Tr. f8—f6 und im nächsten Zuge nach g6.
23. W. Besser wäre d4—d5 gewesen.
24. W. Hätte man diesen Springer nicht nehmen wollen, so suchte Schwarz seinen Thurm f8 nach g6 zu bringen und gewann dadurch die Partie.

Siebenzehntes Gambitspiel.

Zug 3. $\frac{e2—e4}{b7—b5}$.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	10. L.	c1—d2	L. d7—a4	
2.	c2—c4	d5—c4	11) D.	d1—a4*!	D. a5—a4	
3)	e2—e4	b7—b5	12. T.	a1—a4	c4—c3	
4.	a2—a4	c7—c6	13)	b2—c3	b4—c3	
5.	a4—b5	c6—b5	14) Lr.	f1—b5*	K. e8—e7	
6) S.	b1—c3	L. c8—d7	15) L.	d2—c3	Sr. g8—h6	
7. Sr.	g1—f3	e7—e6	16) Lr.	b5—c6	S. b8—c6	
8. Sr.	f3—e5	b5—b4	17. Sr.	e5—c6*	K. e7—d7	
9) S.	c3—a4	D. d8—a5	18) T.	a4—a7*	T. a8—a7	

3. W. Statt e2—e3 des vorigen Spiels.
3. S. Oder e7—e5. Siehe die folgenden Spiele.
6. W. Oder b2—b3. Siehe I. Veränderung.
6. S. Auf b5—b4 bot W. D. d1—a4 Schach! und gewann den Bauer.
9. S. Dadurch wird der Abtausch der Königin bezweckt, weil gerade der Angriff dieser meinen vorgedrungenen Bauern am gefährlichsten ist.
11. W. Nahm der Thurm den Laufer, so zog die feindliche Königin sich nach b6 zurück.
13. S. Mit dem B. b4 vorzugehen, ist nicht gerathen, weil er nicht gehörig gedeckt und unterstützt werden kann.
14. W. Um diesen Laufer mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel zu führen.
15. S. Dieser Zug war nothwendig, weil Weiß sonst durch das Schach mit dem L. nach b4 einen Offizier gewonnen hätte.
16. W. Mit L. c3 nach b4 jetzt Schach zu bieten, wäre unnütz.
18. W. Mit dem Springer zu nehmen, wäre nicht so gut gewesen, weil der Springer nicht sogleich hätte abziehen können.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
19.	Sr. c6—a7	Lr. f8—d6	23.	Sr. b5—d6	K. d7—d6
20)	K. rochirt	Tr. h8—a8	24)	Tr. f1—c1	Tr. c8—a8
21)	Sr. a7—b5	Tr. a8—c8	25)	L. d2—f4*	
22.	L. c3—d2	Sr. b6—g8			

20. W. Die Rochade war insofern noch zweckmäßig, als der König dadurch dem Angriff des feindlichen Thurmes entzogen wird und der eigene Thurm sogleich ins Spiel kömmt.

21. S. Da der Laufer doch keine vortheilhafte Stellung hätte einnehmen können, so wäre mit dessen Stellung vor dem Springer nur ein Zug verloren gegangen.

24. S. Als der schwächere Theil hat Schwarz den Abtausch des Thurms zu vermeiden.

25. Weiß ist im Vortheil eines Bauern und einer bessern Position.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6)	b2—b3	e7—e5	12)	D. d1—d2	f7—f5
7)	d4—d5	Sr. g8—f6	13)	S. b1—c3	D. e4—e3*
8)	f2—f3	Sr. f6—e4	14.	D. d2—e3	Lr. c5—e3
9.	f3—e4	D. d8—h4*	15)	K. e2—e3	c4—b3
10)	K. e1—e2	D. h4—e4*	16)	S. c3—b5	K. e8—d7
11.	L. c1—e3	Lr. f8—c5	17.	T. a1—b1	L. c8—b7

6. S. Statt dessen L. c8—a6, so war die Folge 7. $\frac{b3—c4}{b5—c4}$ 8. $\frac{Lr.\ f1—c4}{L.\ a6—c4}$ 9. $\frac{D.\ d1—a4*}{}$ oder 6. S. D. d8—c7 7. $\frac{b3—c4}{b5—c4}$ 8. $\frac{D.\ d1—a4*}{}$.

7. W. Oder d4—e5. Siehe II. Veränderung.

8. W. Nicht so gut wäre b3—c4. Siehe IV. Veränderung.

10. W. Ging der König, um den B. e4 nicht mit einem Schachgebot zu verlieren, nach d2, so folgte 10. $\frac{}{D.\ h4—f4*}$ 11. $\frac{K.\ d2—c3}{b5—b4*}$ 12. $\frac{K.\ e3—b2}{c4—c3*}$ u. s. w., wobei Schwarz gewann.

12. S. Um den Angriff auf den feindlichen König fortzusetzen. Nicht so stark wäre der Zug b5—b4 gewesen.

13. W. Den Abtausch der feindlichen Königin, die das diesseitige Spiel sehr beschränkt, zu erzwingen.

15. S. Auf b5—b4 zog Weiß den S. c3 nach a2 zurück und gewann außer einem B. auch mehre Züge.

16. S. Dem feindlichen S. b5 das Feld c7 zu wehren.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
18.	S.	b5—c3	S. b8—a6	27)	S.	c3—a4	Tr. d8—d6
19.	T.	b1—b3	S. a6—c5	28)	Tr.	h1—b1	T. a8—a7
20)	T.	b3—b1	Tr. h8—d8	29)	T.	h7—h8*	K. c8—d7
21)	Sr.	g1—f3	e5—e4	30)	S.	a4—b6	Tr. d6—b6
22.	Sr.	f3—d4	g7—g6	31)	Tr.	b1—b6	T. a7—a8
23.	Sr.	d4—e6	S. c5—e6	32.	T.	h8—h7*	K. d7—d8
24)	T.	b1—b7*	K. d7—c8	33)	Tr.	b6—b7	T. a8—c8
25.	T.	b7—h7	S. e6—c7	34)		d5—d6	
26.	Lr.	f1—c4	a7—a6				

20. W. Auf T. b3—b5 erwiederte Schwarz vortheilhaft L. b7—a6.
21. S. Den König zur Deckung des B. e5 nach d6 zu ziehen, wäre nicht so gut gewesen.
24. S. Das Schach mit dem Springer nach c7 decken zu wollen, wäre fehlerhaft, weil ihn Weiß durch einen fortwährenden Angriff gewinnen würde.
27. S. Um den Zug S. a4—b6* zu vermeiden. Dagegen hätte 27. T. a8—b8 zur Folge gehabt: 28. $\frac{\text{Lr. c4—a6*}}{\text{S. c7—a6}}$ 29. $\frac{\text{Tr. h1—c1*}}{\text{S. a6—c7}}$ 30. $\frac{\text{Tr. c1—c7†}}{}$
28. S. Um durch das Schach mit dem Springer keinen stärkern Offizier gegen einen schwächern einzubüßen.
29. S. Auf Tr. d6—d8 folgte S. a4—b6*.
30. S. Zog statt dessen der König e7, so folgte S. b6—c8*.
31. S. Um nicht durch 32. W. d5—d6 und 33. W. T. h8—h7* den Thurm einzubüßen.
33. S. Rettete sich der Springer nach e8, so nahm Weiß den B. a6 mit dem Laufer und setzte in wenigen Zügen mat.
34. Schwarz kann die Partie nicht mehr retten.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)		d4—e5	D. d8—d1*	9)	S.	b1—c3	Lr. f8—c5
8)	K.	e1—d1	L. c8—a6	10)	S.	c3—d5	K. e8—d8

7. W. Der Gambitbauer ist damit zwar wieder gewonnen, doch ist diese Spielart für Schwarz vortheilhafter, als die vorige, weil die Königinnen sogleich aus dem Spiele kommen, was für den Gambitnehmer immer von Nutzen ist.
8. S. Ging der L. c8 aber nach e6 zur Deckung des B. c4, dann zog Weiß 9. S. b1—c3, und wurde dieser darauf durch b5—b4 angegriffen, 10. S. c3—b5, wobei er gewann.
9. S. Zum Angriff auf f2.
10. S. Um den Springer zu verhindern, nach c7 zu gehen.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	L.	c1—e3	L.	c5—e3	21) Tr.	h1—h1	K. d8—c8
12.	S.	d5—e3		c4—b3	22) S.	e3—c4	Tr. h8—f8
13)	T.	a1—a3	L.	a6—b7	23) T.	b3—b7	f7—f6
14)	T.	a3—b3	L.	b7—e4	24. S.	c4—d6*	K. c8—d8
15.		f2—f3	L.	e4—c6	25.	e5—e6	S. c6—b8
16.	Lr.	f1—b5	Sr.	g8—e7	26) Tr.	b1—c1	a7—a5
17.	Sr.	g1—h3	Sr.	e7—g6	27. T.	c1—c7	T. a8—a6
18.	Lr.	b5—c6	S.	b8—c6	28. T.	c7—d7*	S. b8—d7
19)		f3—f4	Sr.	g6—e7	29. Tr.	b7—d7†	
20)	K.	d1—d2		h7—h6			

13. W. Nicht so gut wäre T. a1—a5. Siehe III. Veränderung.
13. S. Den Thurm durch b5—b4 anzugreifen, wäre nicht so gut, weil Weiß damit den Laufer a6 schlagen und dafür zwei kleine Offiziere eintauschen würde.
14. S. Ein besserer Zug wäre a7—a6 gewesen. Weiß hätte alsdann freilich durch 15. f2—f3 oder Lr. f1—d3 seinen B. e4 gerettet, indessen gegen zwei verbundene Freibauern zu kämpfen gehabt.
19. S. Um den feindlichen Springer von f5 zurückzuhalten.
20. W. Um die Thürme zu verdoppeln.
21. S. Um durch T. a8—b8 die Thürme wieder zu trennen.
22. S. Um durch S. c4—d6* den Bauer nicht einzubüßen.
23. S. Auf Sr. e7—f5 erwiederte Weiß g2—g4.
26. W. Dieser Zug führt ein schnelleres Ende herbei als die Wegnahme des Springers b8.

III. Veränderung. (II.)

Stell.: W. K. d1 — S. e3 — T., Tr., Lr. und Sr. im Lager — B. e5; e4; f2; g2; h2. —
S. K., d8 — L. a6 — T., Tr., S. und Sr. im Lager — B. a7; b3; b5; f7; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13.	T.	a1—a5	Sr.	g8—e7	16) T.	a5—a6	b3—b2
14.	Lr.	f1—b5	Sr.	e7—c6	17) K.	d1—c2	S. c6—b4*
15.	Lr.	b5—c6	S.	b8—c6	18. K.	c2—b2	S. b4—a6

16. W. Besser wäre es gewesen, mit dem Thurme nach a3 und hernach auf 16. S. S. c6—d4 17. W. K. d1—c1 zu ziehen.
17. W. Dieser Zug war nothwendig, um den B. b2 nicht zur Königin werden zu lassen.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
19)	Sr.	g1—f3	T.	a8—b8*	26) Sr.	h3—f2	S. c5—a4*
20.	K.	b2—c3	T.	b8—c8*	27. K.	c3—b4	T. c7—c4*
21.	S.	e3—c4	S.	a6—c5	28. K.	b4—c4	S. a4—b2*
22)	Sr.	f3—g5	T.	c8—c7	29. K.	c4—b5	S. b2—d1
23.	Tr.	h1—d1*	K.	d8—e7	30. Sr.	f2—d1	Tr. d8—d1
24.		f2—f3		h7—h6	31. K.	b5—a6	T. d1—a1*
25.	Sr.	g5—h3	Tr.	h8—d8	32) K.	a6—b5	a7—a5

19. W. Um diesen Springer in Thätigkeit zu setzen, auch den Thurm frei zu machen.
22. W. Zur Deckung des B. e4 und zum Angriff auf f7.
26. W. Auf Tr. d1—d6 erwiederte Schwarz Tr. d8—d7.
32. Schwarz hat einen Thurm vor und befördert zum Ueberfluß seinen B. a5 zur Königin.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
8)		b3—c4	Sr.	f6—e4	20. K.	d3—c4	T. a8—c8*
9.	D.	d1—e2	Lr.	f8—b4*	21. K.	c4—d4	a7—a6
10.	L.	c1—d2	Lr.	b4—d2*	22) Tr.	h1—b1	Tr. d8—d7
11.	S.	b1—d2	Sr.	e4—d2	23. Tr.	b1—b4	T. c8—d8
12.	D.	e2—e5*	D.	d8—e7	24. K.	d4—e4	g7—g6
13.	D.	e5—e7	K.	e8—e7	25. T.	b4—d4	f7—f5*
14)	K.	e1—d2		b5—c4	26. K.	e4—e5	K. e7—f8
15.	Lr.	f1—c4	Tr.	h8—d8	27. Sr.	c3—a4	T. d8—e8*
16)	Sr.	g1—e2	L.	c8—b7	28. K.	e5—f4	T. e8—d8
17.	Sr.	e2—c3	S.	b8—d7	29. Sr.	a4—c5	Tr. d7—d5
18.	K.	d2—d3	S.	d7—b6	30. Tr.	d4—d5	L. b7—d5
19)	T.	a1—a5	S.	b6—c4	31. T.	a5—a6	T. d8—e8

8. S. Um diesen Bauer für c4 einzutauschen, der nicht gedeckt werden konnte.
14. S. Mit dem B. b5 vorzugehen, wäre nicht so gut gewesen, weil die beiden weißen, gut unterstützten Mittelbauern dem schwarzen Spiele zu gefährlich werden konnten.
16. S. Zum doppelten Angriff auf d5.
19. S. Der Abtausch des Laufers ist nützlich, weil dieser die Hauptdeckung des B. d5 bildet; überdies wird dadurch auch der T. a8 mit Gewinn eines Zuges ins Spiel gebracht.
22. S. Neben der Deckung des Laufers gibt dieser Zug auch Gelegenheit, die Thürme zu verdoppeln.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
32)	f2—f3	T. e8—e7	38)	h2—h4	h7—h6
33. T.	a6—d6	L. d5—f7	39. S.	d4—e6	T. e8—e6
34. S.	c5—d7*	K. f8—g7	40. T.	d6—e6	K. f6—e6
35. S.	d7—e5	L. f7—e6	41.	g2—g4	f5—g4
36. S.	e5—c6	T. e7—e8	42)	f3—g4	K. e6—f6
37. S.	c6—d4	K. g7—f6			

32. S. Nicht so gut wäre T. e8—e2, worauf Weiß 33. K. f4—g5 und 34. W. K. nach f6 ziehen und das Spiel gewinnen würde.

38. W. Das Vordringen des feindlichen B. g6 zu hindern.

42. Die beiden Könige bleiben sich stets einander gegenüber und halten das Spiel dadurch unentschieden. Auch wird das Spiel auf 42. S. K. e6—d5 remis, nämlich:

	43.	44.	45.	46.	47.
W.	h4-h5	h5-g6	g6-g7	K. f4-f5	g4-g5(1)
S.	K. d5-e6	K. e6-f6	K. f6-g7	K. g7-f7	

1. Schwarz mag mit B. h6 den feindlichen B. g5 nehmen oder ihm vorbeiziehen, so bleibt das Spiel dennoch unentschieden.

Achtzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e3—e4}{e7—e5}$ 4. $\frac{d4—e5}{}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5) K.	e1—d1	L. c8—e6
2.	c2—c4	d5—c4	6.	f2—f4	g7—g6
3.	e2—e4	e7—e5	7) S.	b1—c3	S. b8—d7
4.	d4—e5	D. d8—d1*	8.	h2—h3	h7—h5

5. S. Neuere Schriftsteller halten diesen Zug für fehlerhaft, weil durch 6. $\frac{f2—f4}{g7—g6}$ 7. $\frac{S.b1—d2}{}$ Weiß den B. c4 gewinnt, ohne einen andern dagegen zu verlieren, und empfehlen daher statt dessen 5. S. b8—c6, wodurch Schwarz auf folgende Weise ein gleiches Spiel erlangt:

	6.	7.	8.	9.	10.
W.	f2-f4	Lr. f1-e2	L. c1-d2	Sr. g1-e2	S. b1-c3
S.	L. c8-g4*	0-0-0*	L. g4-e2*	Lr. f8-b4	Sr. g8-e7

Uebrigens vergl. m. über diese Spielart v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröff. 7. §. 1. Spiele 18 bis 28.

7. W. Dieser von Philidor durchgeführte Zug wird, wie oben bereits angedeutet ist, getadelt, und statt dessen S. b1-d2 für besser gehalten. Indessen folgende Variante ergibt, daß Schwarz dennoch ein stärkeres Spiel behält, der verbesserte Zug mithin irrig ist:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9.	L.	c1—e3	K. roch. c8	17)	T.	a1—d1	Tr. h8—f8
10.	K.	d1—c2	Lr. f8—c5	18.		g2—g3	S. b3—d4*
11.	L.	e3—c5	S. d7—c5	19)	K.	c2—d2	S. d4—f5*
12)	Sr.	g1—f3	c7—c6	20.	K.	d2—c1	S. f5—g3
13.	Sr.	f3—g5	b7—b5	21.	Tr.	h1—h2	S. g3—e2*
14.	Lr.	f1—e2	Sr. g8—e7	22.	Tr.	h2—e2	a7—a6
15.	Sr.	g5—e6	f7—e6	23)		a4—b5	c6—b5
16.		a2—a4	S. c5—b3				

	7.	8.	9.	10.
W.		Lr. f1-c4	S. d2-c4	K. d1-c2
S.	S. b8-d7	L. e6-c4	0-0-0	S. d7-c5(1)

1. Schwarz hat einen starken Angriff, wodurch der Verlust eines Bauern vollkommen ersetzt wird.

7. S. Die Rochade frei zu bekommen.

10. W. Um durch den Abzug des feindlichen S. d7 den B. e5 nicht einzubüßen.

12. S. Zur Vorbereitung auf den Fall, wenn c4 etwa durch Sr. f3—d2 wiederholt angegriffen, oder der ihn deckende L. c1 verjagt würde.

17. W. Philidor läßt statt dessen den T. a1 nach a2 gehen: Wenn Schwarz hierauf 17. T. d8—d2* (nicht aber 17. a7—a6 wie Philidor vorschreibt) erwiedert, so sind die Nachtheile für Weiß größer, als die ihm durch obigen Zug 17. T. a1—d1 erwachsen können. Siehe I. Veränderung.

19. W. Ging der König nach c1, dann griff Schwarz durch b5—b4 den Springer an und gewann einen Offizier.

23. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

I. Veränderung.

Stell. W. K. c2 — S. c3 — Lr. e2 — T. und Tr. im Lager — B. a4; b2; e4; e5; f4; g2; h3. —
S. K. c8 — T. d8 — Tr. h8 — S. b3 — Sr. e7 — B. a7; b5; c4; c6; e6; g6; h5. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
17)	T.	a1—a2	T. d8—d2*	19.	Tr.	h1—d1	Tr. h8—d8
18.	K.	c2—b1	a7—a5	20)	Tr.	d1—d2	Tr. d8—d2

17. S. Dieser Zug ist von Reinganum — Ben-Oni, Seite 77 —.

20. W. Der Abtausch war, eines etwaigen Rückzuges des Springers halber, nothwendig.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
21.	a4—b5	c6—b5	27.	b2—c3	Tr. d3—c3
22. Lr.	e2—f3	b5—b4	28.	g4—h5	Tr. c3—c1*
23) S.	c3—e2	Sr. e7—c6	29. K.	b1—b2	Tr. c1—c2*
24.	g2—g4	Tr. d2—d3	30) K.	b2—a3	Sr. d4—b5*
25) Lr.	f3—g2	Sr. c6—d4	31. K.	a3—a4	Sr. b5—c3*
26) S.	e2—c3	b4—c3	32. K.	a4—a3	Tr. c2—a2†

23. W. Die Folge von S. c3—d1 wäre gewesen:

	23.	24.	25.	26.	27.
W.		g2-g4	g4-h5	T. a2-a5	K. b1-a2
S.	Sr. e7-c6	Sr. c6-d4	Tr. d2-c2	Tr. c2-c1*	Tr. c1-a1†

25. W. Auf S. e2-g1 würde Schwarz S. b3—d2 Schach bieten und den Laufer gewinnen.

26. W. Auf Wegnahme des Springers folgte 26. Tr. d3—d1* und 27. Tr. d1—c1†.

30. W. Ginge der König nach b1, so erfolgt 30. S. b3—d2* 31. Sr. d4—b3†.

Neunzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e2-e4}{e7-e5}$ 4. $\frac{d4-d5}{\quad}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	8. Tr.	h1—g1	K. rochirt
2.	c2—c4	d5—c4	9. Lr.	f1—e4	S. b8—d7
3.	e2—e4	e7—e5	10) D.	d1—d3	S. d7—b6
4)	d4—d5	f7—f5	11) Lr.	c4—b3	f5—e4
5. S.	b1—c3	Sr. g8—f6	12.	f3—e4	L. c8—e6
6.	f2—f3	Lr. f8—c5	13. K.	roch. c1	L. e6—f7
7) L.	c1—g5	Lr. c5—g1	14)	g2—g4	L. f7—g6

4. W. Anstatt des vorigen Zuges d4—e5.

7. W. Oder Lr. f1—c4, siehe I. Veränderung; oder D. d1—a4*, siehe III. Veränderung.

7. S. Um dem Gegner die Rochade nach dieser Seite zu verderben. Indessen that Schwarz besser, anstatt dessen zu rochiren, wodurch er ein etwas besseres Spiel bekommen hätte. M. s.

	7.	8.	9.	10.
W.		e4-f5	Lr. f1-c4	Tr. h1-g1
S.	0—0	L. c8-f5	Lr. c5-g1	D. d8-d6

10. W. Durch das aufgedeckte Schach — d5 nach d6 — wäre nichts Wesentliches erlangt.

11. W. Es wäre fehlerhaft, den Angriffslaufer (c4) gegen den Springer abzutauschen.

14. S. Auf h7—h6 wäre die Folge gewesen:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
15)		h2—h4	K.	g8—h8	23. S.	d5—f6	S. d7—f6
16.		h4—h5	L.	g6—e8	24) Tr.	f1—f6	D. d8—c7*
17.		h5—h6		g7—g6	25) K.	c1—b1	L. e8—b5
18. D.		d3—g3	D.	d8—e7	26. Tr.	f6—f8*	T. a8—f8
19) Tr.		g1—f1		a7—a6	27. L.	g5—f6*	T. f8—f6
20. D.		g3—h4	S.	b6—d7	28. D.	h4—f6*	D. c7—g7
21)		d5—d6		c7—d6	29. D.	f6—g7†	
22. S.		c3—d5	D.	e7—d8			

		15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	W.	L.g5-h4	D.d3-e3	D.e3-h6	g4-g5	g5-g6	d5-d6*	D.h6-g6*(1)
	S.	g7-g5	g5-h4	D.d8-e7	Sr.f6-h7	L.f7-g6	D.e7-f7	
2	W.				g4-g5	g5-g6	Tr.g1-g6	d5-d6*(2)
	S.			D.d8-d6	Sr.f6-h7	D.d6-g6	L.f7-g6	

1. Weiß gewinnt die Königin und setzt in wenigen Zügen mat.
2. Weiß nimmt, nachdem der schw. König sich nach h8 gerettet hat, den Laufer g6 mit der Königin, und setzt darauf in wenigen Zügen mat.

15. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, das allen Operationen hinderlich in den Weg tritt.

19. S. Damit nach dem Zuge S. b6—d7 der feindliche Springer nicht nach b5 komme.

21. W. Dieses Bauernopfer wird gebracht, um für den Springer den Angriff auf die feindliche Königin zu gewinnen.

24. S. Um das Spiel um einige Züge zu verlängern.

25. S. Auf L. e8—f7 wäre die Folge:

	26.	27.	28.	29.
W.	Tr. d1-f1	Tr.f6-g6*	h6-h7*	L.g5-f6*
S.	K. h8-g8	h7-g6	K.g8-h8	

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)	Lr.	f1—c4	Lr.	c5—g1	9)	f3—e4	K. rochirt
8.	Tr.	h1—g1		f5—e4	10. L.	c1—g5	h7—h6

7. S. Um den Gegner die Rochade nach dieser Seite zu zerstören; ein besserer Zug wäre indessen f5-e4 gewesen. Siehe II. Veränderung.

9. S. Auf Sr.f6-e4 bot Weiß mit der Königin auf h5 Schach und gewann.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11.	h2—h4	h6—g5	18. Lr.	c4—e6*	D. f6—e6
12)	h4—g5	Sr. f6—h7	19.	d6—c7	D. e6—f7
13)	g5—g6	D. d8—h4*	20) D.	d1—d5	S. b8—a6
14.	g2—g3	D. h4—f6	21) S.	c3—b5	T. a8—c8
15)	g6—h7*	K. g8—h7	22) Tr.	h1—f1	D. f7—d5
16. Tr.	g1—h1*	K. h7—g8	23. Tr.	f1—f8*	K. g8—f8
17.	d5—d6*	L. c8—e6	24)	e4—d5	S. a6—c7

12. S. Auf Sr. f6—e4 würde folgen:

	13.	14.	15.
W.	d5-d6*	L. c4-f7*	S. c3-e4
S.	Tr. f8-f7	K. g8-f7	

13. S. Auf Sr. h7 nach f6 oder g5 erwiederte Weiß im ersten Fall d5—c6*, im andern aber D. d1—h5.

15. W. Auf d5—d6* rettete Schwarz seinen König nach h8, oder zog L. c8 nach e6 vor und die weitere Folge wäre gewesen:

		15.	16.	17.	18.	19.	20.
1	W.		D. d1-h5	K. e1-d1	D. h5-g4	K. d1-c2	K. f2-b3
	S.	K. g8-h8	D. f6-f2*	L. c8-g4*(1)	D. f2-g1*	D. g1-h2*(2)	c7-d6(3)
2	W.		Tr. g1-f1	g6-h7*	Tr. f1-f8*	Lr. c4-e6	
	S.	L. c8-e6(4)	D. f6-d8	K. g8-h8	D. d8-f8		

1. Schwarz opfert den Laufer, um die feindliche Königin von der Thurmlinie zu locken.
2. Nahm Schwarz den Thurm a1, so ging die feindliche Königin nach h5 zurück und drohte mat; gleichfalls wäre es fehlerhaft gewesen, wenn Schwarz mit Tr. f8 nach f2 Schach geboten hätte.
3. Es geschieht nun etwa 21. $\frac{g6—h7}{S.b8—c6}$ und Schwarz behält ein vortheilhaftes Spiel.
4. Dieser Zug ist nicht so gut als K. g8—h8, wie der Erfolg zeigt.

15. S. Besser wäre es gewesen, den Bauer h7 nicht zu nehmen, weil dieser dem Könige Schutz gewährte.

20. W. Wegen des Zuges D. f5—f2† durfte der feindliche S. b8 nicht genommen werden.

21. S. Der Abtausch der Königinnen wäre fehlerhaft gewesen, weil der B. e4 alsdann zur Deckung des B. c7 herbeigezogen würde.

22. S. Der Abtausch der Königinnen war unter den jetzigen Umständen unvermeidlich.

24. S. Es blieb nichts Besseres zu thun; denn wäre statt dessen der König nach e7 gegangen, so hätte dieses ein noch nachtheilgeres Spiel zur Folge gehabt, nämlich:

	24.	25.	26.	27.	28.	29.
W.		d5-d6	S. b5-a7	T. a1-c1	c7-c8D	S. a7-c8*
S.	K. f8-e7	K. e7-d7	T. c8-a8	K. d7-d6	T. a8-c8	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
25.	T. a1—c1	S. c7—b5	29.	T. c7—d7	S. d6—f5
26.	T. c1—c8*	K. f8—e7	30.	K. e1—f2	S. f5—e7
27.	a2—a4	S. b5—d6	31.	T. d7—b7	S. e7—d5
28.	T. c8—c7*	K. e7—f6	32)	T. b7—a7	

32. Weiß ist im Vortheil und gewinnt leicht das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K., D., T., Tr., L. und Sr. im Lager — S. c8 — Lr. f4 — B. a2; b2; d5; e4; f3; g2; h2. —
S. K., D., T., Tr., L. und S. im Lager — Lr. c5 — Sr. f6 — B. a7; h7; c7; e5; f5; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	— —	f5—e4	15.	K. f1—g2	L. g4—h3*
8.	f3—e4	Sr. f6—g4	16)	D. d3—h3	Tr. f8—f2*
9.	Sr. g1—h3	D. d8—h4*	17)	K. g2—g3	Tr. f2—f3*
10)	K. e1—d2	Sr. g4—e3	18.	K. g3—f3	D. h6—h3*
11)	D. d1—e2	L. c8—g4	19.	K. f3—e2	D. h3—g2*
12)	D. e2—d3	D. h4—h6	20.	K. e2—d3	D. g2—h1
13)	K. d2—e1	Sr. e3—g2*	21.	g2—g3	D. h1—f3*
14.	K. e1—f1	Tr. h8—f8*	22)	K. d3—c2	Lr. c5—d4

10. W. Auf K. e1—f1 rochirte Schwarz und die weitere Folge wäre gewesen:

11.	12.	13.	14.	15.	16.
W. K. f1-e2	Sr. h3-f2	K. e2-d3	K. d3-e2	Tr. h1-e1	Tr. e1-e2
S. S. g4-f2	D. h4-f2*	D. f2-d4*	D. d4-c4	Tr. f8-f2*	L. c8-g4(1)

1. Weiß verliert nun auch den Thurm und sein Spiel ist nicht mehr zu retten.

11. W. Ebensowohl sich selbst zu retten, als auch Lr. c4 zu schützen.

12. S. Dieser Zug ist stärker, als der von Philidor empfohlene 12. Sr. e3—g2, dessen Vortheile geringer sind und folgendes Spiel herbeiführen:

13.	14.
W. Sr. h3—g1	K. d2—c2
S. D. h4—e1*	Lr. c5—g1

u. s. w.

13. W. Bliebe der König stehen, so zöge Weiß Sr. e3-c4*.

16. W. Ginge der König nach g3, so setzte Weiß durch Lr. c5—f2 sogleich mat.

17. W. Auf K. g2—g1 folgte 17. $\frac{\quad}{\text{Tr. f2—f3*}}$ 18. $\frac{\text{K. g1—g2}}{\text{D. h6—h3†}}$

22. Schwarz hat die Königin und einen Bauern gegen einen kleinen Offizier vor; gewinnt daher leicht das Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	D. d1—a4*	L. c8—d7	15.	L. c1—g5	D. c5—d6
8)	D. a4—c4	Lr. c5—g1	16)	L. g5—f6	D. d6—f6
9.	Tr. h1—g1	c7—c6	17)	S. c3—e4	D. f6—h4*
10)	d5—d6	b7—b5	18)	S. e4—g3	D. h4—e7
11.	D. c4—b3	D. d8—b6	19.	K. rochirt	L. d7—e6
12)	Tr. g1—h1	D. b6—c5	20.	D. b3—e3	S. b8—d7
13)	e4—f5	L. d7—f5	21)	S. g3—e3	K. roch. g8
14)	g2—g4	L. f5—d7			

7. W. Um die Königin nach dieser Seite ins Spiel zu bringen. Im Uebrigen ist dieses ein schwacher Zug.

8. S. Um mit dem Rückzuge des Laufers keinen Zug zu verlieren. Dennoch hätte dessen Rückzug nach d6 dem Spiele eine größere Sicherheit gegeben.

10. W. Obwohl es in den meisten Fällen nicht gut ist, einen Bauer ohne weitern Schutz vorbringen zu lassen, so geschieht es hier, um das gegnerische Spiel möglichst zu beengen, auch dem feindlichen S. b8 keine Gelegenheit zu geben, mit Gewinn eines Tempo's activ zu werden, was geschehen, wenn der B. c6 geschlagen wäre.

12. W. Oder S. c3—b5. Siehe IV. Veränderung.

13. S. Es wäre fehlerhaft, zuerst den B. d6, der nicht zu retten ist, zu schlagen.

14. S. Noch besser wäre es gewesen, den Laufer nach g6 zurückzuziehen, sowohl um nach Belieben zum Angriff auf die feindliche Königin nach f7 zu gehen, als auch das Feld e4 zu hüten.

16. S. Die Königin nimmt den Laufer, um wegen der etwa später zu bewerkstelligenden Rochade nach der Königsseite die Bauern nicht aufzureißen.

17. W. Dieser Zug ist besser als D. f6—e6, wovon die Folge gewesen wäre:

	18.	19.	20.
W.	Lr. f1—c4	D. b3—b7	D. b7—a8
S.	b5—c4	0—0	

18. W. Um durch das Wegziehen des Königs sich die Rochade nicht zu verderben.

21. W. Auf D. e3—e4 erwiederte Schwarz L. e6—d5, und gewann, wenn der Laufer etwa vom Thurme geschlagen wurde.

21. Schwarz hat außer einem Bauern mehr, auch ein starkes Angriffsspiel und muß daher das Spiel gewinnen.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K., T., L. und Lr. im Lager — D. b8 — Tr. g1 — S. c3 — B. a2; b2; d6; e4; f3; g2; h2. —
S. K., T., Tr. und S. im Lager — D. b6 — L. d7 — Sr. f6 — B. a7; b5; c6; e5; f5; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12)	S.	c3—b5	c6—b5	20)	L.	e3—g5	T. a8—e8
13.	L.	c1—e3	D. b6—d6	21)	D.	c2—b3*	K. g8—h8
14)		e4—f5	D. d6—d5	22.	L.	g5—f6	Tr. f8—f6
15)	D.	b3—c2	K. rochirt	23.	Lr.	d3—e4	D. b7—b6
16.		a2—a4	a7—a6	24)	K.	e1—e2	L. d7—f5
17.		a4—b5	a6—b5	25.	Lr.	e4—f5	Tr. f6—f5
18)	T.	a1—d1	D. d5—b7	26)	D.	b3—d3	Tr. f5—f8
19.	Lr.	f1—d3	S. b8—a6				

12. S. Nicht so gut wäre es, mit der Königin den feindlichen Tr. g1 zu nehmen, denn es würde folgen:

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	S. b5-c7*	L. c1-e3	S. c7-a8	Lr. f1-a6	L. e3-f2	K. e1-d2(3)
S.	K. e8-d8	D. g1-h2	S. b8-a6(1)	D. h2-h4*(2)	D. h4-h1*	

1. Um von der Königin nach b8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden. Ging der König aber nach c8, so folgte L. e3—a7.
2. Bot die w. Königin auf h1 Schach, so wurde der Lr. a6 nach f1 zurückgezogen und Weiß gewann ebenfalls das Spiel.
3. Weiß gewinnt in Folge seines starken Angriffs auf leichte Weise das Spiel.

14. S. Die feindliche Königin zum Abtausch zu bewegen. Dieser Zug ist besser, als B. f5 mit dem Laufer zu nehmen, weil Weiß gleich darauf den B. b5 mit einem Schachgebot wieder gewinnen würde.

15. W. Als der schwächere Theil durfte Weiß den Abtausch nicht annehmen.

18. W. Durch den Abtausch des Thurms würde Weiß sein Spiel nur schwächen.

20. W. Auf d3—e4 folgte 20. $\frac{\quad}{\text{Sr. f6—e4}}$ 21. $\frac{f3-e4}{\text{L. d7—c6}}$ und damit der Verlust eines Bauern.

21. W. Um keinen Zug zu verlieren, während die Königin sich rettet.

24. W. Um den Tr. g1 nicht schlagen zu lassen.

26. Schwarz hat neben einem nachhaltigen Angriff auch einen Offizier mehr und muß daher das Spiel gewinnen.

Zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 3. e2—e4 / e7—e5 4. D. d1—a4* .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	10) L.	d2—c3	D. d8—d6
2.	c2—c4	d5—c4	11) D.	d1—e2	S. b8—d7
3.	e2—e4	e7—e5	12. Sr.	g1—f3	e5—e4
4) D.	d1—a4*	c7—c6	13) Sr.	f3—d4	D. d6—d5
5)	d4—d5	b7—b5	14. K.	rochirt	K. rochirt
6. D.	a4—d1	c6—d5	15. Sr.	d4—b3	D. d5—g5*
7.	e4—d5	Sr. g8—f6	16) Sr.	b3—d2	L. c8—b7
8) S.	b1—c3	Lr. f8—b4	17)	h2—h4	D. g5—g4
9. L.	c1—d2	Lr. b4—c3			

4. W. Um hernach den B. e5 schlagen zu können, ohne sich deshalb dem Abtausch der Königinnen auszusetzen. Uebrigens ist dieser Zug ohne Nachhalt und nicht zu empfehlen.

5. W. Oder d4—e5, worauf Schwarz auf folgende Weise ein gut eröffnetes Spiel bekommen würde:

	5.	6.	7.
W.		D. a4—c4	Sr. g1—f3
S.	D. d8—d4	D. d4—e5	D. e5—c7

8. S. Um den feindlichen Springer zu fesseln, der den B. b5 droht.

10. S. Um den B. e5 zu decken.

11. W. Dagegen hätte b2—b3 zur Folge:

		11.	12.	13.	
1	W.		L. c3-d2	L. d2-e3	
	S.	b5-b4(1)	c4-c3	D. d6-d5(2)	
2	W.		b3-c4	L. f1-c4	D. d1-a4*(3)
	S.	L. c8-a6	b5-c4	L. a6-c4	

1. Fehlerhaft wäre es, zur Deckung des Bauern 11. L. c8—a6 zu ziehen, wie die andere Variante zeigt.
2. Schwarz steht um zwei Bauern im Vortheil.
3. Weiß befindet sich im Vortheil.

13. W. Dieses ist besser, als mit dem Sr. nach g5 zu gehen, um den B. e4 wiederholt zu bedrohen, weil Schwarz hierauf einfach den B. d5 nehmen und den Springer angreifen würde; thäte Schwarz dieses aber nicht und rochirte vielmehr — wie Reinganum — Ben-Oni, Seite 73 — empfiehlt, so würde dieses ein gleiches Spiel herbeiführen und insofern für Schwarz nicht vortheilhaft sein. Siehe I. Veränderung.

16. S. Zur Unterstützung des B. e4 sowohl, als auch die Thürme in Verbindung zu setzen.

17. Schwarz ist neben einer bessern Position auch im Vortheil zweier Bauern und muß daher das Spiel gewinnen.

I. Veränderung.

Stell.: W. K., T, Tr. und Lr. im Lager — D. e2 — L. c3 — Sr. f3 — B. a2; b2; d5; f2; g2; h2. —
S. K., T., Tr. und L. im Lager — D. d6 — S. d7 — Sr. f6 — B. a7; b5; c4; e4; f7; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13)	Sr. f3—g5	K rochirt	21.	Lr. f1—e2	Tr. d8—d4*
14.	Sr. g5—e4	Sr. f6—e4	22.	K. d1—e1	L. c8—b7
15.	D. e2—e4	S. d7—c5	23.	f2—f3	T. a8—d8
16.	D. e4—d4	Tr. f8—e8*	24)	T. a1—d1	Tr. d4—d2
17)	K. e1—d1	S. c5—e6	25.	K. e1—f2	Tr. d2—d6
18.	d5—e6	D. d6—d4	26)	T. d1—d6	T. d8—d6
19.	L. c3—d4	Tr. e8—d8	27)	Tr. h1—d1	
20.	e6—f7*	K. g8—f7			

13. S. Das Einfachste wäre nun, mit der Königin den B. d5 zu nehmen, worauf Weiß nach dem Verluste zweier Bauern und ohne anderweiten Vortheil das Spiel verlieren müßte.

17. W. Reinganum a. a. O. deckt statt dessen das Schach durch Lr. f1—e2, läßt Schwarz hierauf im 18. Zuge das Schach durch S. c5—d3 wiederholen und setzt Weiß endlich nach 37 unmotivirten Zügen mat.

17. S. Auf L. c8—g4* folgt f2—f3 und auf f7—f6, um dem Mat durch D. d4—g7 zu entgehen, zöge Weiß L. c3—b4 und gewönne einen Offizier.

24. S. Um Weiß zum Abtausch zu bewegen und alsdann den Angriff auf b2 zu behalten.

26. W. Da in dieser Position der Abtausch ohne Gefahr Statt finden kann, so wird dieser bewerkstelligt, um die verdoppelten Thürme zu trennen.

27. Die Spiele stehen ganz gleich.

Ein und zwanzigstes Gambitspiel.

Königin-Gambit in der Rückhand.*)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	2. L.	c1—f4	c7—c5

*) Spielt der Gegner den Bauer der Königin an, ohne aber ein Gambit zu geben, so entsteht eine Spielart, worin auch der stärkere Spieler gegen den schwächern erst manchen Zug thun muß, ehe er nur den Schein eines Angriffs gewinnt; aus diesem Grunde, und weil es dem Spiele an Lebendigkeit gebricht, wird es von bessern Spielern nicht gern

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
32)	f2—f3	T. e8—e7	38)	h2—h4	h7—h6
33. T.	a6—d6	L. d5—f7	39. S.	d4—e6	T. e8—e6
34. S.	c5—d7*	K. f8—g7	40. T.	d6—e6	K. f6—e6
35. S.	d7—e5	L. f7—e6	41.	g2—g4	f5—g4
36. S.	e5—c6	T. e7—e8	42)	f3—g4	K. e6—f6
37. S.	c6—d4	K. g7—f6			

32. S. Nicht so gut wäre T. e8—e2, worauf Weiß 33. K. f4—g5 und 34. W. K. nach f6 ziehen und das Spiel gewinnen würde.

38. W. Das Vordringen des feindlichen B. g6 zu hindern.

42. Die beiden Könige bleiben sich stets einander gegenüber und halten das Spiel dadurch unentschieden. Auch wird das Spiel auf 42. S. K. e6—d5 remis, nämlich:

	43.	44.	45.	46.	47.
W.	h4-h5	h5-g6	g6-g7	K. f4-f5	g4-g5(1)
S.	K. d5-e6	K. e6-f6	K. f6-g7	K. g7-f7	

1. Schwarz mag mit B. h6 den feindlichen B. g5 nehmen oder ihm vorbeiziehen, so bleibt das Spiel dennoch unentschieden.

Achtzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e3—e4}{e7—e5}$ 4. $\frac{d4—e5}{}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	5) K.	e1—d1	L. c8—e6
2.	c2—c4	d5—c4	6.	f2—f4	g7—g6
3.	e2—e4	e7—e5	7) S.	b1—c3	S. b8—d7
4.	d4—e5	D. d8—d1*	8.	h2—h3	h7—h5

5. S. Neuere Schriftsteller halten diesen Zug für fehlerhaft, weil durch 6. $\frac{f2—f4}{g7—g6}$ 7. $\frac{S.b1—d2}{}$ Weiß den B. c4 gewinnt, ohne einen andern dagegen zu verlieren, und empfehlen daher statt dessen 5. S. b8—c6, wodurch Schwarz auf folgende Weise ein gleiches Spiel erlangt:

	6.	7.	8.	9.	10.
W.	f2-f4	Lr. f1-e2	L. c1-d2	Sr. g1-e2	S. b1-c3
S.	L. c8-g4*	0-0-0*	L. g4-e2*	Lr. f8-b4	Sr. g8-e7

Uebrigens vergl. m. über diese Spielart v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröff. 7. §. 1. Spiele 18 bis 28.

7. W. Dieser von Philidor durchgeführte Zug wird, wie oben bereits angedeutet ist, getadelt, und statt dessen S. b1-d2 für besser gehalten. Indessen folgende Variante ergibt, daß Schwarz dennoch ein stärkeres Spiel behält, der verbesserte Zug mithin irrig ist:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9.	L.	c1—e3	K. roch. c8	17)	T.	a1—d1	Tr. h8—f8
10.	K.	d1—c2	Lr. f8—c5	18.		g2—g3	S. b3—d4*
11.	L.	e3—c5	S. d7—c5	19)	K.	c2—d2	S. d4—f5*
12)	Sr.	g1—f3	c7—c6	20.	K.	d2—c1	S. f5—g3
13.	Sr.	f3—g5	b7—b5	21.	Tr.	h1—h2	S. g3—e2*
14.	Lr.	f1—e2	Sr. g8—e7	22.	Tr.	h2—e2	a7—a6
15.	Sr.	g5—e6	f7—e6	23)		a4—b5	c6—b5
16.		a2—a4	S. c5—b3				

	7.	8.	9.	10.
W.		Lr. f1-c4	S. d2-c4	K. d1-c2
S.	S. b8-d7	L. e6-c4	0-0-0	S. d7-c5(1)

1. Schwarz hat einen starken Angriff, wodurch der Verlust eines Bauern vollkommen ersetzt wird.

7. S. Die Rochade frei zu bekommen.

10. W. Um durch den Abzug des feindlichen S. d7 den B. e5 nicht einzubüßen.

12. S. Zur Vorbereitung auf den Fall, wenn c4 etwa durch Sr. f3—d2 wiederholt angegriffen, oder der ihn deckende L. c1 verjagt würde.

17. W. Philidor läßt statt dessen den T. a1 nach a2 gehen: Wenn Schwarz hierauf 17. T. d8—d2* (nicht aber 17. a7—a6 wie Philidor vorschreibt) erwiedert, so sind die Nachtheile für Weiß größer, als die ihm durch obigen Zug 17. T. a1—d1 erwachsen können. Siehe I. Veränderung.

19. W. Ging der König nach c1, dann griff Schwarz durch b5—b4 den Springer an und gewann einen Offizier.

23. Schwarz ist um einen Bauern im Vortheil.

I. Veränderung.

Stell. W. K. c2 — S. c3 — Lr. e2 — T. und Tr. im Lager — B. a4; b2; e4; e5; f4; g2; h3. —

S. K. c8 — T. d8 — Tr. h8 — S. b3 — Sr. e7 — B. a7; b5; c4; c6; e6; g6; h5. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
17)	T.	a1—a2	T. d8—d2*	19.	Tr.	h1—d1	Tr. h8—d8
18.	K.	c2—b1	a7—a5	20)	Tr.	d1—d2	Tr. d8—d2

17. S. Dieser Zug ist von Reinganum — Ben-Oni, Seite 77 —.

20. W. Der Abtausch war, eines etwaigen Rückzuges des Springers halber, nothwendig.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
21.	a4—b5	c6—b5	27.	b2—c3	Tr. d3—c3
22. Lr.	e2—f3	b5—b4	28.	g4—h5	Tr. c3—c1*
23) S.	c3—e2	Sr. e7—c6	29. K.	b1—b2	Tr. c1—c2*
24.	g2—g4	Tr. d2—d3	30) K.	b2—a3	Sr. d4—b5*
25) Lr.	f3—g2	Sr. c6—d4	31. K.	a3—a4	Sr. b5—c3*
26) S.	e2—c3	b4—c3	32. K.	a4—a3	Tr. c2—a2†

23. W. Die Folge von S. c3—d1 wäre gewesen:

	23.	24.	25.	26.	27.
W.		g2-g4	g4-h5	T. a2-a5	K. b1-a2
S.	Sr. e7-c6	Sr. c6-d4	Tr. d2-c2	Tr. c2-c1*	Tr. c1-a1†

25. W. Auf S. e2-g1 würde Schwarz S. b3—d2 Schach bieten und den Laufer gewinnen.

26. W. Auf Wegnahme des Springers folgte 26. Tr. d3—d1* und 27. Tr. d1—c1†.

30. W. Ginge der König nach b1, so erfolgt 30. S. b3—d2* 31. Sr. d4—b3†.

Neunzehntes Gambitspiel.

Züge: 3. $\frac{e2—e4}{e7—e5}$ 4. $\frac{d4—d5}{}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	8. Tr.	h1—g1	K. rochirt
2.	c2—c4	d5—c4	9. Lr.	f1—e4	S. b8—d7
3.	e2—e4	e7—e5	10) D.	d1—d3	S. d7—b6
4)	d4—d5	f7—f5	11) Lr.	c4—b3	f5—e4
5. S.	b1—c3	Sr. g8—f6	12.	f3—e4	L. c8—e6
6.	f2—f3	Lr. f8—c5	13. K.	roch. c1	L. e6—f7
7) L.	c1—g5	Lr. c5—g1	14)	g2—g4	L. f7—g6

4. W. Anstatt des vorigen Zuges d4—e5.

7. W. Oder Lr. f1—c4, siehe I. Veränderung; oder D. d1—a4*, siehe III. Veränderung.

7. S. Um dem Gegner die Rochade nach dieser Seite zu verderben. Indessen that Schwarz besser, anstatt dessen zu rochiren, wodurch er ein etwas besseres Spiel bekommen hätte. M. s.

	7.	8.	9.	10.
W.		e4-f5	Lr. f1-c4	Tr. h1-g1
S.	0—0	L. c8-f5	Lr. c5-g1	D. d8-d6

10. W. Durch das aufgedeckte Schach — d5 nach d6 — wäre nichts Wesentliches erlangt.

11. W. Es wäre fehlerhaft, den Angriffslaufer (c4) gegen den Springer abzutauschen.

14. S. Auf h7—h6 wäre die Folge gewesen:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	h2—h4	K. g8—h8	23.	S. d5—f6	S. d7—f6
16.	h4—h5	L. g6—e8	24)	Tr. f1—f6	D. d8—c7*
17.	h5—h6	g7—g6	25)	K. c1—b1	L. e8—b5
18.	D. d3—g3	D. d8—e7	26.	Tr. f6—f8*	T. a8—f8
19)	Tr. g1—f1	a7—a6	27.	L. g5—f6*	T. f8—f6
20.	D. g3—h4	S. b6—d7	28.	D. h4—f6*	D. c7—g7
21)	d5—d6	c7—d6	29.	D. f6—g7†	
22.	S. c3—d5	D. e7—d8			

		15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
1	W.	L.g5-h4	D.d3-e3	D.e3-h6	g4-g5	g5-g6	d5-d6*	D.h6-g6*(1)
	S.	g7-g5	g5-h4	D.d8-e7	Sr.f6-h7	L.f7-g6	D.e7-f7	
2	W.				g4-g5	g5-g6	Tr.g1-g6	d5-d6*(2)
	S.			D.d8-d6	Sr.f6-h7	D.d6-g6	L.f7-g6	

1. Weiß gewinnt die Königin und setzt in wenigen Zügen mat.
2. Weiß nimmt, nachdem der schw. König sich nach h8 gerettet hat, den Laufer g6 mit der Königin, und setzt darauf in wenigen Zügen mat.

15. S. Dem verdeckten Schach zu entgehen, das allen Operationen hinderlich in den Weg tritt.

19. S. Damit nach dem Zuge S. b6—d7 der feindliche Springer nicht nach b5 komme.

21. W. Dieses Bauernopfer wird gebracht, um für den Springer den Angriff auf die feindliche Königin zu gewinnen.

24. S. Um das Spiel um einige Züge zu verlängern.

25. S. Auf L. e8—f7 wäre die Folge:

	26.	27.	28.	29.
W.	Tr. d1-f1	Tr. f6-g6*	h6-h7*	L.g5-f6*
S.	K. h8-g8	h7-g6	K.g8-h8	

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	Lr. f1—c4	Lr. c5—g1	9)	f3—e4	K. rochirt
8.	Tr. h1—g1	f5—e4	10.	L. c1—g5	h7—h6

7. S. Um den Gegner die Rochade nach dieser Seite zu zerstören; ein besserer Zug wäre indessen f5-e4 gewesen. Siehe II. Veränderung.

9. S. Auf Sr. f6-e4 bot Weiß mit der Königin auf h5 Schach und gewann.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.		h2—h4	h6—g5	18.	L.	c4—e6*	D. f6—e6
12)		h4—g5	Sr. f6—h7	19.		d6—c7	D. e6—f7
13)		g5—g6	D. d8—h4*	20)	D.	d1—d5	S. b8—a6
14.		g2—g3	D. h4—f6	21)	S.	c3—b5	T. a8—c8
15)		g6—h7*	K. g8—h7	22)	Tr.	h1—f1	D. f7—d5
16.	Tr.	g1—h1*	K. h7—g8	23.	Tr.	f1—f8*	K. g8—f8
17.		d5—d6*	L. c8—e6	24)		e4—d5	S. a6—c7

12. S. Auf Sr. f6—e4 würde folgen:

	13.	14.	15.
W.	d5-d6*	L. c4-f7*	S. c3-e4
S.	Tr. f8-f7	K. g8-f7	

13. S. Auf Sr. h7 nach f6 oder g5 erwiederte Weiß im ersten Fall d5—d6*, im andern aber D. d1—h5.

15. W. Auf d5—d6* rettete Schwarz seinen König nach h8, oder zog L. c8 nach e6 vor und die weitere Folge wäre gewesen:

		15.	16.	17.	18.	19.	20.
1	W.		D. d1-h5	K. e1-d1	D. h5-g4	K. d1-c2	K. f2-b3
	S.	K. g8-h8	D. f6-f2*	L. c8-g4*(1)	D. f2-g1*	D. g1-h2*(2)	c7-d6(3)
2	W.		Tr. g1-f1	g6-h7*	Tr. f1-f8*	Lr. c4-e6	
	S.	L. c8-e6(4)	D. f6-d8	K. g8-h8	D. d8-f8		

1. Schwarz opfert den Laufer, um die feindliche Königin von der Thurmlinie zu locken.
2. Nahm Schwarz den Thurm a1, so ging die feindliche Königin nach h5 zurück und drohte mat; gleichfalls wäre es fehlerhaft gewesen, wenn Schwarz mit Tr. f8 nach f2 Schach geboten hätte.
3. Es geschieht nun etwa 21. $\frac{g6—h7}{S.b8—c6}$ und Schwarz behält ein vortheilhaftes Spiel.
4. Dieser Zug ist nicht so gut als K. g8—h8, wie der Erfolg zeigt.

15. S. Besser wäre es gewesen, den Bauer h7 nicht zu nehmen, weil dieser dem Könige Schutz gewährte.

20. W. Wegen des Zuges D. f5—f2† durfte der feindliche S. b8 nicht genommen werden.

21. S. Der Abtausch der Königinnen wäre fehlerhaft gewesen, weil der B. e4 alsdann zur Deckung des B. c7 herbeigezogen würde.

22. S. Der Abtausch der Königinnen war unter den jetzigen Umständen unvermeidlich.

24. S. Es blieb nichts Besseres zu thun; denn wäre statt dessen der König nach e7 gegangen, so hätte dieses ein noch nachtheiligeres Spiel zur Folge gehabt, nämlich:

	24.	25.	26.	27.	28.	29.
W.		d5-d6	S. b5-a7	T. a1-c1	c7-c8D	S. a7-c8*
S.	K. f8-e7	K. e7-d7	T. c8-a8	K. d7-d6	T. a8-c8	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
25.	T. a1—c1	S. c7—b5	29.	T. c7—d7	S. d6—f5
26.	T. c1—c8*	K. f8—e7	30.	K. e1—f2	S. f5—e7
27.	a2—a4	S. b5—d6	31.	T. d7—b7	S. e7—d5
28.	T. c8—c7*	K. e7—f6	32)	T. b7—a7	

32. Weiß ist im Vortheil und gewinnt leicht das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K., D., T., Tr., L. und Sr. im Lager — S. c3 — Lr. f4 — B. a2; b2; d5; e4; f3; g2; h2. —
S. K., D., T., Tr., L. und S. im Lager — Lr. c5 — Sr. f6 — B. a7; h7; c7; e5; f5; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7.	— —	f5—e4	15.	K. f1—g2	L. g4—h3*
8.	f3—e4	Sr. f6—g4	16)	D. d3—h3	Tr. f8—f2*
9.	Sr. g1—h3	D. d8—h4*	17)	K. g2—g3	Tr. f2—f3*
10)	K. e1—d2	Sr. g4—e3	18.	K. g3—f3	D. h6—h3*
11)	D. d1—e2	L. c8—g4	19.	K. f3—e2	D. h3—g2*
12)	D. e2—d3	D. h4—h6	20.	K. e2—d3	D. g2—h1
13)	K. d2—e1	Sr. e3—g2*	21.	g2—g3	D. h1—f3*
14.	K. e1—f1	Tr. h8—f8*	22)	K. d3—c2	Lr. c5—d4

10. W. Auf K. e1—f1 rochirte Schwarz und die weitere Folge wäre gewesen:

11.	12.	13.	14.	15.	16.
W. K. f1-e2	Sr. h3-f2	K. e2-d3	K. d3-e2	Tr. h1-e1	Tr. e1-e2
S. S. g4-f2	D. h4-f2*	D. f2-d4*	D. d4-c4	Tr. f8-f2*	L. c8-g4(1)

1. Weiß verliert nun auch den Thurm und sein Spiel ist nicht mehr zu retten.

11. W. Ebensowohl sich selbst zu retten, als auch Lr. c4 zu schützen.

12. S. Dieser Zug ist stärker, als der von Philidor empfohlene 12. Sr. e3—g2, dessen Vortheile geringer sind und folgendes Spiel herbeiführen:

13.	14.
W. Sr. h3—g1	K. d2—c2
S. D. h4—e1*	Lr. c5—g1

u. s. w.

13. W. Bliebe der König stehen, so zöge Weiß Sr. e3-c4*.

16. W. Ginge der König nach g3, so setzte Weiß durch Lr. c5—f2 sogleich mat.

17. W. Auf K. g2—g1 folgte 17. $\frac{\text{Tr. f2—f3*}}{\quad}$ 18. $\frac{\text{K. g1—g2}}{\text{D. h6—h3†}}$

22. Schwarz hat die Königin und einen Bauern gegen einen kleinen Offizier vor; gewinnt daher leicht das Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7)	D. d1—a4*	L. c8—d7	15.	L. c1—g5	D. c5—d6
8)	D. a4—c4	Lr. c5—g1	16)	L. g5—f6	D. d6—f6
9.	Tr. h1—g1	c7—c6	17)	S. c3—e4	D. f6—h4*
10)	d5—d6	b7—b5	18)	S. e4—g3	D. h4—e7
11.	D. c4—b3	D. d8—b6	19.	K. rochirt	L. d7—e6
12)	Tr. g1—h1	D. b6—c5	20.	D. b3—e3	S. b8—d7
13)	e4—f5	L. d7—f5	21)	S. g3—e3	K. roch. g8
14)	g2—g4	L. f5—d7			

7. W. Um die Königin nach dieser Seite ins Spiel zu bringen. Im Uebrigen ist dieses ein schwacher Zug.

8. S. Um mit dem Rückzuge des Laufers keinen Zug zu verlieren. Dennoch hätte dessen Rückzug nach d6 dem Spiele eine größere Sicherheit gegeben.

10. W. Obwohl es in den meisten Fällen nicht gut ist, einen Bauer ohne weitern Schutz vorbringen zu lassen, so geschieht es hier, um das gegnerische Spiel möglichst zu beengen, auch dem feindlichen S. b8 keine Gelegenheit zu geben, mit Gewinn eines Tempo's activ zu werden, was geschehen, wenn der B. c6 geschlagen wäre.

12. W. Oder S. c3—b5. Siehe IV. Veränderung.

13. S. Es wäre fehlerhaft, zuerst den B. d6, der nicht zu retten ist, zu schlagen.

14. S. Noch besser wäre es gewesen, den Laufer nach g6 zurückzuziehen, sowohl um nach Belieben zum Angriff auf die feindliche Königin nach f7 zu gehen, als auch das Feld e4 zu hüten.

16. S. Die Königin nimmt den Laufer, um wegen der etwa später zu bewerkstelligenden Rochade nach der Königsseite die Bauern nicht aufzureißen.

17. W. Dieser Zug ist besser als D. f6—e6, wovon die Folge gewesen wäre:

	18.	19.	20.
W.	Lr. f1—c4	D. b3—b7	D. b7—a8
S.	b5—c4	0—0	

18. W. Um durch das Wegziehen des Königs sich die Rochade nicht zu verderben.

21. W. Auf D. e3—e4 erwiederte Schwarz L. e6—d5, und gewann, wenn der Laufer etwa vom Thurme geschlagen wurde.

21. Schwarz hat außer einem Bauern mehr, auch ein starkes Angriffsspiel und muß daher das Spiel gewinnen.

IV. Veränderung. (III.)

Stell.: W. K., T., L. und Lr. im Lager — D. b3 — Tr. g1 — S. c3 — B. a2; b2; d6; e4; f3; g2; h2. —
S. K., T., Tr. und S. im Lager — D. b6 — L. d7 — Sr. f6 — B. a7; b5; c6; e5; f5; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12)	S.	c3—b5	c6—b5	20)	L.	e3—g5	T. a8—e8
13.	L.	c1—e3	D. b6—d6	21)	D.	c2—b3*	K. g8—h8
14)		e4—f5	D. d6—d5	22.	L.	g5—f6	Tr. f8—f6
15)	D.	b3—c2	K. rochirt	23.	Lr.	d3—e4	D. b7—b6
16.		a2—a4	a7—a6	24)	K.	e1—e2	L. d7—f5
17.		a4—b5	a6—b5	25.	Lr.	e4—f5	Tr. f6—f5
18)	T.	a1—d1	D. d5—b7	26)	D.	b3—d3	Tr. f5—f8
19.	Lr.	f1—d3	S. b8—a6				

---

12. S. Nicht so gut wäre es, mit der Königin den feindlichen Tr. g1 zu nehmen, denn es würde folgen:

	13.	14.	15.	16.	17.	18.
W.	S. b5-c7*	L. c1-e3	S. c7-a8	Lr. f1-a6	L. e3-f2	K. e1-d2(3)
S.	K. e8-d8	D. g1-h2	S. b8-a6(1)	D. h2-h4*(2)	D. h4-h1*	

1. Um von der Königin nach b8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden. Ging der König aber nach c8, so folgte L. e3—a7.
2. Bot die w. Königin auf h1 Schach, so wurde der Lr. a6 nach f1 zurückgezogen und Weiß gewann ebenfalls das Spiel.
3. Weiß gewinnt in Folge seines starken Angriffs auf leichte Weise das Spiel.

14. S. Die feindliche Königin zum Abtausch zu bewegen. Dieser Zug ist besser, als B. f5 mit dem Laufer zu nehmen, weil Weiß gleich darauf den B. b5 mit einem Schachgebot wieder gewinnen würde.

15. W. Als der schwächere Theil durfte Weiß den Abtausch nicht annehmen.

18. W. Durch den Abtausch des Thurms würde Weiß sein Spiel nur schwächen.

20. W. Auf d3—e4 folgte 20. $\frac{\text{Sr. f6—e4}}{\quad}$ 21. $\frac{f3-e4}{\text{L. d7—c6}}$ und damit der Verlust eines Bauern.

21. W. Um keinen Zug zu verlieren, während die Königin sich rettet.

24. W. Um den Tr. g1 nicht schlagen zu lassen.

26. Schwarz hat neben einem nachhaltigen Angriff auch einen Offizier mehr und muß daher das Spiel gewinnen.

Zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 3. e2—e4 / e7—e5 4. D. d1—a4* /

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	10) L.	d2—c3	D. d8—d6
2.	c2—c4	d5—c4	11) D.	d1—e2	S. b8—d7
3.	e2—e4	e7—e5	12. Sr.	g1—f3	e5—e4
4) D.	d1—a4*	c7—c6	13) Sr.	f3—d4	D. d6—d5
5)	d4—d5	b7—b5	14. K.	rochirt	K. rochirt
6. D.	a4—d1	c6—d5	15. Sr.	d4—b3	D. d5—g5*
7.	e4—d5	Sr. g8—f6	16) Sr.	b3—d2	L. c8—b7
8) S.	b1—c3	Lr. f8—b4	17)	h2—h4	D. g5—g4
9. L.	c1—d2	Lr. b4—c3			

4. W. Um hernach den B. e5 schlagen zu können, ohne sich deshalb dem Abtausch der Königinnen auszusetzen. Uebrigens ist dieser Zug ohne Nachhalt und nicht zu empfehlen.

5. W. Oder d4—e5, worauf Schwarz auf folgende Weise ein gut eröffnetes Spiel bekommen würde:

	5.	6.	7.
W.		D. a4—c4	Sr. g1—f3
S.	D. d8—d4	D. d4—e5	D. e5—c7

8. S. Um den feindlichen Springer zu fesseln, der den B. b5 droht.

10. S. Um den B. e5 zu decken.

11. W. Dagegen hätte b2—b3 zur Folge:

		11.	12.	13.	
1	W.		L. c3-d2	L. d2-e3	
	S.	b5-b4(1)	c4-c3	D. d6-d5(2)	
2	W.		b3-c4	L. f1-c4	D. d1-a4*(3)
	S.	L. c8-a6	b5-c4	L. a6-c4	

1. Fehlerhaft wäre es, zur Deckung des Bauern 11. L. c8—a6 zu ziehen, wie die andere Variante zeigt.
2. Schwarz steht um zwei Bauern im Vortheil.
3. Weiß befindet sich im Vortheil.

13. W. Dieses ist besser, als mit dem Sr. nach g5 zu gehen, um den B. e4 wiederholt zu bedrohen, weil Schwarz hierauf einfach den B. d5 nehmen und den Springer angreifen würde; thäte Schwarz dieses aber nicht und rochirte vielmehr — wie Reingánum — Ben-Oni, Seite 73 — empfiehlt, so würde dieses ein gleiches Spiel herbeiführen und insofern für Schwarz nicht vortheilhaft sein. Siehe I. Veränderung.

16. S. Zur Unterstützung des B. e4 sowohl, als auch die Thürme in Verbindung zu setzen.

17. Schwarz ist neben einer bessern Position auch im Vortheil zweier Bauern und muß daher das Spiel gewinnen.

I. Veränderung.

Stell.: W. K., T, Tr. und Lr. im Lager — D. e2 — L. c3 — Sr. f3 — B. a2; b2; d5; f2; g2; h2. —
S. K., T., Tr. und L. im Lager — D. d6 — S. d7 — Sr. f6 — B. a7; b5; c4; e4; f7; g7; h7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13)	Sr.	f3—g5	K rochirt	21.	Lr.	f1—e2	Tr. d8—d4*
14.	Sr.	g5—e4	Sr. f6—e4	22.	K.	d1—e1	L. c8—b7
15.	D.	e2—e4	S. d7—c5	23.		f2—f3	T. a8—d8
16.	D.	e4—d4	Tr. f8—e8*	24)	T.	a1—d1	Tr. d4—d2
17)	K.	e1—d1	S. c5—e6	25.	K.	e1—f2	Tr. d2—d6
18.		d5—e6	D. d6—d4	26)	T.	d1—d6	T. d8—d6
19.	L.	c3—d4	Tr. e8—d8	27)	Tr.	h1—d1	
20.		e6—f7*	K. g8—f7				

13. S. Das Einfachste wäre nun, mit der Königin den B. d5 zu nehmen, worauf Weiß nach dem Verluste zweier Bauern und ohne anderweiten Vortheil das Spiel verlieren müßte.

17. W. Reinganum a. a. O. deckt statt dessen das Schach durch Lr. f1—e2, läßt Schwarz hierauf im 18. Zuge das Schach durch S. c5—d3 wiederholen und setzt Weiß endlich nach 37 unmotivirten Zügen mat.

17. S. Auf L. c8—g4* folgt f2—f3 und auf f7—f6, um dem Mat durch D. d4—g7 zu entgehen, zöge Weiß L. c3—b4 und gewönne einen Offizier.

24. S. Um Weiß zum Abtausch zu bewegen und alsdann den Angriff auf b2 zu behalten.

26. W. Da in dieser Position der Abtausch ohne Gefahr Statt finden kann, so wird dieser bewerkstelligt, um die verdoppelten Thürme zu trennen.

27. Die Spiele stehen ganz gleich.

Ein und zwanzigstes Gambitspiel.

Königin-Gambit in der Rückhand.*)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4	d7—d5	2.	L.	c1—f4	c7—c5

*) Spielt der Gegner den Bauer der Königin an, ohne aber ein Gambit zu geben, so entsteht eine Spielart, worin auch der stärkere Spieler gegen den schwächern erst manchen Zug thun muß, ehe er nur den Schein eines Angriffs gewinnt; aus diesem Grunde, und weil es dem Spiele an Lebendigkeit gebricht, wird es von bessern Spielern nicht gern

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	d4—c5	S. b8—c6	8)	c2—c3	Lr. f8—c5
4)	S. b1—c3	e7—e5	9)	b2—b4	S. c6—b4
5)	L. f4—g3	Sr. g8—f6	10)	c3—b4	Lr. c5—b4*
6)	S. c3—a4	L. c8—f5	11.	K. e1—e2	D. a5—b5*
7)	e2—e3	D. d8—a5*	12)	K. e2—f3	L. f5—g4†

gespielt und, wo es angeht, vermieden. Eröffnet der Anziehende, Weiß, nun aber das Spiel mit dem Bauer der Königin zwei Schritt (d2—d4) und zieht, nachdem der andere, Schwarz, denselben Bauer (d7—d5) dagegen gezogen, den Laufer der Königin (L. c1—f4) nach und beginnt damit das gewöhnliche Königinbauernspiel, so kann der Nachziehende dadurch den sonst schleppenden Gang dieses Spiels rascher entwickeln, wenn er im 2. Zuge den Gambitbauer der Königin zwei Schritt zieht. Der Gegner mag diesen Bauer dann nehmen oder statt dessen einen Ausweichungszug thun, so führen beide Fälle zu den lebhaftesten Demonstrationen, die diese Spielart wenigstens nicht minder interessant erscheinen lassen, als das Königingambit in der Vorhand.

Analog mit dem ähnlichen Königsgambit hat der Verfasser schon früher in der ersten Ausgabe dieses Werkes (1829 Seite 105) diesem Spiele den Namen „Gambit von der Königin in der Rückhand" beigelegt und ihn nun auch hier als passend beibehalten.

3. W. Oder L. f4—b8, siehe oben Seite 67 Gambiteröffnungen, 9. Spiel, Variante zum 3. Zuge; oder c2—c4, siehe I. Veränderung.

4. W. Auf Sr. g1—f3 würde Schwarz L. c8—g4 erwiedern.

5. W. Den Laufer nach d2 zurückzuziehen, wäre fehlerhaft, weil er hier der Königin im Gange hinderlich sein würde.

6. W. Zur Deckung des B. c5. — Indessen wäre 6. e2—e3 und, wenn Schwarz hierauf den B. c5 genommen hätte, 7. Lr. f1—b5 gerathener gewesen, weil dieser dann nun den Vortheil einer etwas bessern Position vorbehalten hätte, und zwar durch folgendes Spiel:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.		Lr. b5-c6*	e3-d4	S. c3-e2	
1 S.	d5-d4	b7-c6	e5-d4	Lr. c5-b4*	
2				D. d1-e2*	D. e2-e7*
				D. d8-e7	Lr. c5-e7

6. S. Der Zug D. d8—a5* hätte auch jetzt schon ein vortheilhaftes Spiel gegeben.

7. W. Um die Offiziere frei zu bekommen.

8. W. Auf die Deckung durch S. a4—c3 folgte d5—d4 und hernach der Verlust dieses Offiziers.

9. W. Oder S. a4—c5. Siehe II. Veränderung.

10. W. Oder S. a4—c5. Siehe III. Veränderung.

12. W. Deckte die Königin das Schach, so wurde diese von der feindlichen Königin genommen und es erfolgte im folgenden Zuge das Mat auf die nämliche Weise.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3)	c2—c4	S. b8—c6	8) Lr.	d3—e4	Sr. f6—e4
4)	c4—d5	S. c6—d4	9) S.	c3—e4	D. d8—d5
5)	e2—e4	f7—f5	10)	f2—f3	e7—e5
6) Lr.	f1—d3	Sr. g8—f6	11. L.	f4—e3	L. c8—f5
7) S.	b1—c3	f5—e4	12) S.	e4—c3	D. d5—d6

3. W. Um diesem Gambit auszuweichen.

4. W. Auf d4-c5 zöge Schwarz d5—d4, hernach e7—e5 und bekäme ein gutes Spiel.

5. W. Besser wäre es gewesen, zuvor den feindlichen S. d4 durch e2—e3 zu vertreiben.

6. W. Auf f2—f3 zog Schwarz e7—e6 und erhielt ein gut eröffnetes Spiel.

7. W. Auf L. f4—e5 erwiederte Schwarz f5—e4 und die weitere Folge wäre gewesen:

	8.	9.	10.	11.	12.
W.	L. e5-f6	Lr. d3-c4(1)	S. b1-c3(1)	Sr. g1-e2	D. d1-e1
S.	e7-f6	Lr. f8-d6	0—0	S. d4-e2	f6-f5(2)

1. Nahm Weiß den B. e4, so gewann Schwarz durch D. d8—e7 u. s. w. einen Offizier.
2. Schwarz hat einen Bauer vorbehalten.

8. W. Hätte S. c3 den B. e4 zuerst wieder genommen, dann schlug Schwarz den B. d5 mit der Königin.

9. W. Auf D. d1—h5* folgte g7—g6, 10. D. h5—e5 / S. e4—f6 und damit der Verlust eines Offiziers.

10. W. Zog S. e4—c3 zum Angriff auf die feindliche Königin, dann schlug diese den B. g2 und Schwarz gewann.

12. Schwarz ist im Vortheil eines Bauern und einer bessern Stellung.

II. Veränderung.

Stell.: W. K., D., T., Tr., Lr. und Sr. im Lager — S. a4 — L. g3 — B. a2; b2; c3; e3; f2; g2; h2. —
S. K., T. und Tr. im Lager — D. a5 — Lr. c5 — L. f5 — S. c6 — Sr. f6 — B. a7; b7; d5; e5; f7; g7; h7. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9. S.	a4—c5	D. a5—c5	10. Lr.	f1—d3	Sr. f6—e4

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11)	Lr. d3—e4	L. f5—e4	14.	Sr. f3—h4	K. roch. g8	
12)	Sr. g1—f3	D. c5—b5	15.	f2—f4	d5—d4	
13)	b2—b3	f7—f6	16)	c3—d4	e5—d4	

11. W. Auf Sr. g1—f3 zum doppelten Angriff auf e5, gewönne Schwarz durch Sr. e4—c3.
12. S. Zum Angriff auf g2 und um die Rochade nach g1 zu hindern.
13. W. Auf L. g3—e5 zöge Schwarz S. c6—e5 und die weitere Folge wäre:

		14.	15.	16.	17.	18.	19.
1	W.	Sr. f3-e5	D. d1-c1	T. a1-c1	Sr. e5-f3	g2-f3	
	S.	D. b5-b2	D. b2-c1*	f7-f6	L. e4-f3	K. e1-f2(1)	
2	W.				Sr. e5-g4	Tr. h1-g1	h2-h3
	S.				L. e4-g2	L. g2-f3	L. f3-g4(2)

1. Schwarz steht vortheilhafter als der Gegner.
2. Schwarz steht um einen Bauern besser.

16. Schwarz erlangt den Angriff und ein vortheilhaftes Spiel.

III. Veränderung.

Stell.: W. K., D., T., Tr., Lr. und Sr. im Lager — S. a4 — L. g8 — B. a2; c3; e3; f2; g2; h2. —
S. K., T. und Tr. im Lager — D. a5 — S. b4 — Sr. f6 — Lr. c5 — L. f5 — B. a7; b7; d5; e5; f7; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10.	S. a4—c5	S. b4—c2*	12)	T. a1—b1	Sr. f6—e4*	
11)	K. e1—d2	D. a5—c5	13)	K. d2—c1	Sr. e4—c3	

11. W. Ging der König nach e2, so war die Folge:

	11.	12.	13.	14.	15.
W.		T. a1-c1	K. e2-d2	K. d2-c2	K. c2-d3
S.	D. a5-c5	D. c5-c4*	Sr. f6-e4*	D. c4-a2*	Sr. e4-f2†

12. W. Oder T. a1—c1. Die Folge wäre dann gewesen:

		12.	13.	14.
1	W.		K. d2—c2	K. c2—b1
	S.	Sr. f6—e4*	D. c5—c3*	Sr. e4—d2†
2	W.		K. d2—e2	K. e2—d2
	S.		Sr. e4—c3*(1)	Sr. c3—d1(2)

1. Bot Schwarz D. c5—c4 Schach, so setzte Weiß die Königin vor.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
14) D.	d1—h5	g7—g6	17) K.	c1—b1	S.	c2—b4*
15. D.	h5—g5	D. c5—a3*.	18. K.	b1—a1	Sr.	a2—c3*
16. T.	b1—b2	Sr. c3—a2*	19. T.	b2—a2	D.	a3—a2†

2. Schwarz hat die Königin gegen einen Springer vor und gewinnt das Spiel.

13. W. Nahm der König den S. c2, so gewann Schwarz durch Sr. e4—f2* die Königin.

14. S. Es hätte mit Sr. c3 auch der Thurm b1 genommen werden können; nahm dann Weiß 15. mit der Königin den Laufer, so ging diese durch S. c2—d4* verloren, hätte Weiß dagegen 15. den S. b1 mit dem Könige genommen, so war er in wenigen Zügen mat, nämlich:

	15.	16.	17.	18.	19.	20.
W.		K. b1-b2	K. b2-a3	K. a3-a4	K. a4-b5	K. b5-b6
S.	S. c2-a3*	D. c5-c2*	D. c2-c3*	L. f5-c2*	a7-a6*	D. c3-c6†

17. W. Rettete sich der König nach d1 oder d2, dann nahm Schwarz den Thurm mit der Königin.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11)	Lr. d3—e4	L. f5—e4	14.	Sr. f3—h4	K. roch. g8	
12)	Sr. g1—f3	D. c5—b5	15.	f2—f4	d5—d4	
13)	b2—b3	f7—f6	16)	c3—d4	e5—d4	

11. W. Auf Sr. g1—f3 zum doppelten Angriff auf e5, gewönne Schwarz durch Sr. e4—c3.
12. S. Zum Angriff auf g2 und um die Rochade nach g1 zu hindern.
13. W. Auf L. g3—e5 zöge Schwarz S. c6—e5 und die weitere Folge wäre:

		14.	15.	16.	17.	18.	19.
1	W.	Sr. f3-e5	D. d1-c1	T. a1-c1	Sr. e5-f3	g2-f3	
	S.	D. b5-b2	D. b2-c1*	f7-f6	L. e4-f3	K. e1-f2(1)	
2	W.				Sr. e5-g4	Tr. h1-g1	h2-h3
	S.				L. e4-g2	L. g2-f3	L. f3-g4(2)

1. Schwarz steht vortheilhafter als der Gegner.
2. Schwarz steht um einen Bauern besser.

16. Schwarz erlangt den Angriff und ein vortheilhaftes Spiel.

III. Veränderung.

Stell.: W. K., D., T., Tr., Lr. und Sr. im Lager — S. a4 — L. g8 — B. a2; c3; e3; f2; g2; h2. —
S. K., T. und Tr. im Lager — D. a5 — S. b4 — Sr. f6 — Lr. c5 — L. f5 — B. a7; b7; d5; e5; f7; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
10.	S. a4—c5	S. b4—c2*	12)	T. a1—b1	Sr. f6—e4*	
11)	K. e1—d2	D. a5—c5	13)	K. d2—c1	Sr. e4—c3	

11. W. Ging der König nach e2, so war die Folge:

	11.	12.	13.	14.	15.
W.		T. a1-c1	K. e2-d2	K. d2-c2	K. c2-d3
S.	D. a5-c5	D. c5-c4*	Sr. f6-e4*	D. c4-a2*	Sr. e4-f2†

12. W. Oder T. a1—c1. Die Folge wäre dann gewesen:

		12.	13.	14.
1	W.		K. d2—c2	K. c2—b1
	S.	Sr. f6—e4*	D. c5—c3*	Sr. e4—d2†
2	W.		K. d2—e2	K. e2—d2
	S.		Sr. e4—c3*(1)	Sr. c3—d1(2)

1. Bot Schwarz D. c5—c4 Schach, so setzte Weiß die Königin vor.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9)	D.	d1—d3	c7—c6	17.	L.	h6—f8	Sr.d7—f8
10.	Sr.	f3—e5	Lr. d6—e5	18)	Tr.	f1—f8*	K. g8—f8
11)		d4—e5	D. d8—b6*	19)	T.	a1—f1*	K. f8—e8
12.	K.	g1—h1	Sr.f6—d7	20)	D.	g3—f4	D. b6—c5
13)	L.	c1—f4	K. rochirt	21.	D.	f4—f7*	K. e8—d8
14)	D.	d3—g3	L. g4—e6	22.	T.	f1—d1*	K. d8—c8
15.	L.	f4—h6	g7—g6	23.	D.	f7—e8*	K. c8—c7
16.	Lr.	c4—e6	f7—e6	24.	D.	e8—d8†	

9. W. Auch 9. D.d1—e1*, 10. Sr.f3—g5 wären gute Züge gewesen.

9. S. Dieser Zug war nothwendig, um dem feindlichen S.c3 das Vordringen zu wehren; auch damit die feindliche Königin, wenn etwa in Folge der Wegnahme des Sr.f3 vom L.g4 diese nach f3 käme, keinen Angriff auf b7 gewönne.

11. S. Durch den Abtausch der Königinnen hätte der Verlust des B.f4 nicht vermieden werden können; überdies würde Weiß alsdann, die Königin mit c2 wieder nehmend, zwei höchst gefährliche Bauern in die Mitte gebracht haben.

13. S. Nahm die Königin statt dessen den B.b2, so erfolgte der höchst gefährliche Zug Lr.c4—f7*. — Die Rochade geschah, um den König dem verdeckten Angriffe des Lr.c4 und Tr.f1 zu entziehen.

14. S. Die Deckung des Laufers durch h7—h5 würde nichts geholfen haben, weil er sofort wieder durch h2—h3 angegriffen wäre.

18. W. Dieser Zug ist kräftiger als 18. D.g3—f2, worauf diese von D.b6—f2 genommen und das Spiel etwa auf folgende Weise fortgesetzt wäre:

	19.	20.	21.	22.	23.
W.	Tr.f1-f2	T.a1-e1	S.c3-e4	S.e4-g5	S.g5-f3(1)
S.	S.b8-d7	b7-b6	T.a8-e8	S.d7-c5	

1. Weiß steht zwar im Vortheil, doch muß erst noch mancher Zug geschehen, ehe er mat setzt.

19. S. Ging der König nach g8, so war die Folge:

	20.	21.	22.	23.	24.	25.
W.	D.g3-f4	D.f4-f7*	S.c3-e4	D.f7-f6*	D.f6-d8*	Tr.f1-f8(1)
S.	D.b6-d8	K.g8-h8	D.d8-g8	D.g8-g7	D.g7-g8	

1. Weiß setzt in wenigen Zügen mat.

20. S. Dagegen wäre auf 20. S.b8—d7 die Folge:

	21.	22.	23.	24.	25.
W.	D.f4-f7*	T.f1-d1	D.f7-d7*	D.d7-e8*	T.d1-d7†
S.	K.e8-d8	K.d8-c8	K.c8-b8(1)	K.b8-e7	

1. Ging zur Deckung des S.d7 die schw. Königin nach c7, so setzte Weiß sogleich D.f7—f8 mat.

Drei und zwanzigstes Gambitspiel.

Züge: 2. $\frac{f2-f4}{e5-f4}$ 3. $\frac{h2-h4}{Lr.\ f8-e7}$

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	13.	Lr.	f1—d3	Tr. h8—f8
2.		f2—f4	e5—f4	14)		e4—f5	Sr. h6—f5
3.		h2—h4	Lr. f8—e7	15.	K.	roch. c1	h5—h4
4)	Sr.	g1—f3	d7—d6	16)	Lr.	d3—f5	Tr. f8—f5
5.		d2—d4	L. c8—g4	17.		g3—h4	g5—h4
6.	L.	c1—f4	Lr. e7—h4*	18.	D.	f2—g2	L. g4—f3
7)		g2—g3	Lr. h4—e7	19.	S.	d2—f3	Tr. f5—f7
8.	D.	d1—e2	g7—g5	20.	D.	g2—g8*	Tr. f7—f8
9)	Lr.	f4—e3	S. b8—c6	21)	D.	g8—g6*	K. e8—d7
10)		c2—c3	h7—h5	22.	D.	g6—g4*	K. d7—e8
11.	S.	b1—d2	Sr. g8—h6	23)	S.	f3—h4	D. d8—d7
12.	D.	e2—f2	f7—f5	24.	D.	g4—g6*	K. e8—d8

4. W. Nach Versetzung der zwei letzten Züge eröffnet Allgaier Tab. VII. auf gleiche Weise ein regelmäßiges Gambit, dessen man unten im letzten Abschnitt noch erwähnt finden wird. — Oder D. d1 — g4. Siehe I. Veränderung.

4. S. Nicht so gut wäre Sr. g8 — f6. Siehe II. Veränderung.

7. W. Der Lr. h4 durfte nicht genommen werden, weil Schwarz sonst den Sr. f3 mit dem Laufer, hernach Tr. h4 mit der Königin geschlagen und so den Thurm gegen einen kleinen Offizier gewonnen hätte.

9. W. Bot die Königin auf b5 Schach, so setzte Schwarz seinen S. b1 nach d7 vor, nahm die Königin alsdann den B. b7, so wurde diese vom T. a8 — b8 angegriffen.

10. S. Um nachgehends Sr. g8 nach h6 zu ziehen.

14. W. Dieses ist besser, als den S. d2 zu ziehen, um dem L. f4 einen Rückzug zu eröffnen, auf den Fall, daß B. f5 vordringen sollte.

16. W. Auf g3-h4 würde Schwarz den B. h4 mit dem Sr. f5 wieder geschlagen und das Spiel etwa folgende Wendung genommen haben:
17. $\frac{Lr.\ d3-e2}{L.\ g4-f3}$ 18. $\frac{Lr.\ e2-f3}{g5-g4}$ u. s. w.

16. S. Den B. g3 zuerst zu nehmen, wäre nicht gerathen, weil Weiß 17. Lr. f5-g6 Schach ansagen und durch Salvirung dieses Laufers einen Offizier gewonnen haben würde.

21. S. Das Schach mit dem Tr. nach f7 zu decken, wäre nicht so gut gewesen, weil Weiß alsdann durch S. f3 — g5 einen starken Angriff bekommen haben würde.

23. S. Die Wegnahme des Springers durch Lr. e7 — h4 wäre nicht so gut gewesen. Siehe III. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
25)	L.	e3—g5	Lr. e7—g5*	27.	D.	g5—e7*	S. c6—e7
26.	D.	e7—g5*	D. d7—e7	28)	Tr.	h1—g1	Tr. f8—f7

25. W. Weil der feindliche Laufer dem diesseitigen Spiele die größte Gefahr droht, wird er zum Abtausch genöthigt.
28. Die Spiele stehen gleich.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
4.	D.	d1—g4	d7—d5	14.	S.	d2—e4	D. f6—h6
5)	D.	g4—f4	d5—e4	15.	T.	d1—d2	Sr.e3—g2
6.	D.	f4—e4	Sr.g8—f6	16.	Sr.	g1—f3	f7—f5
7)	D.	e4—a4*	S. b8—c6	17.	S.	e4—g5	Sr.g2—e3
8.		d2—d3	K. rochirt	18)	D.	a4—b3*	L. c8—e6
9.	L.	c1—g5	Tr. f8—e8	19)	D.	b3—b7	L. e6—d5
10)	S.	b1—d2	Sr.f6—g4	20.	D.	b7—c7	T. a8—c8
11.	L.	g5—e7	D. d8—e7*	21.	D.	c7—f4	L. d5—a2
12)	Lr.	f1—e2	D. e7—f6	22)	D.	f4—a4	L. a2—e6
13)	K.	rochirt	Sr.g4—e3				

5. W. Auf D.g4—g7 gewann Schwarz durch Lr.e7—f6 die Königin.
7. W. Durch dieses Schachgebot wird ein Tempo gewonnen.
7. S. Deckte L.c8 nach d7 das Schach, dann zog Weiß 8. D.a4—b3, und nach der Deckung des B.b7, 9. Lr.f1—c4 und erhielt ein gutes Spiel.
10. S. Auch Lr.e7—a3* wäre ein vortheilhafter Zug gewesen. Auf Sr.f6—h5 rochirte Weiß.
12. S. Um den Angriff festzuhalten.
13. S. Auf Sr.g4—f2 erwiederte Weiß Tr.d1—f1 und gewann dabei.
18. S. Fehlerhaft wäre es, den König nach h8 zu retten, denn die Folge würde sein:

	19.	20.	21.	22.
W.	S.g5-f7*	S.f7-h6*	D.b3-g8*	S.h6-f7†
S.	K.h8-g8	K.g8-h8	Tr.e8-g8	

19. W. Den Laufer mit dem S.g5 zu nehmen, wäre nicht so gut, weil Schwarz den Springer mit der Königin wieder nehmen und ein starkes Spiel behalten würde.
22. W. Auf b2—b3 würde Schwarz D.h6—f6 ziehen und etwa nach 23. W. d3—d4 mit Vortheil L.a2—b3 schlagen.
22. Schwarz hat ein vortheilhaftes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
4.	— —	Sr. g8—f6	12)	D. h7—g8*	Lr. e7—f8
5)	d2—d4	Sr. f6—h5	13.	D. g8—f7*	K. e8—d8
6)	Lr. f1—c4	d7—d6	14)	D. f7—f8*	D. c6—e8
7)	Sr. f3—g5	Sr. h5—g3	15.	Sr. h8—f7*	K. d8—d7
8.	Sr. g5—f7	D. d8—d7	16.	Lr. c4—e6*	D. e8—e6
9.	Sr. f7—h8	Sr. g3—h1	17.	D. f8—d8*	K. d7—c6
10)	D. d1—h5*	g7—g6	18.	d4—d5*	K. c6—b6
11)	D. h5—h7	D. d7—c6	19)	d5—e6	

5. S. Zur Deckung des B. f4 und zum etwaigen Angriff auf den Tr. h1.

6. S. Dieser Zug war nothwendig, theils dem feindlichen Sr. f3 das Feld e5 zu wehren, theils den L c8 frei zu machen.

7. S. Auf Lr. e7—g5 gewann Weiß, wenn er den Sr. h5 mit der Königin schlug, dadurch den König auf Schachmat stellte und gleichzeitigen Lr. g5 doppelt angriff.

10. S. Ging der König nach d8, so wiederholte Weiß das Schachgebot durch Sr. h8—f7 und gewann, da der König auf e8 zurück mußte, durch Sr. f7—e5* die Königin.

11. S. Auf D. d7—g4 erwiederte Weiß 12. D. h7—g6* und gewann durch die Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

12. Suchte der König sich nach d7 zu retten, so setzte Weiß durch Lr. c4—e6 mat.

14. S. Auf K. d8—d7 erfolgte:

	15.	16.	17.	18.	19.	20.
W.	D. f8-f7*	D. f7-f6*	Lr. c4-f7*	Lr. f7-g6*	D. f6-f7*	D. f7-h7†
S.	K. d7-d8	K. d8-e8	K. e8-f8	K. f8-g8	K. g8-h8	

19. Weiß gewinnt das Spiel.

III. Veränderung.

Stell.: W. K. c1 — D. g4 — T. d1 — Tr. h1 — L. e3 — S. h4 — B. a2; b2; c3; d4. —
S. K. e8 — D. d8 — T. a8 — Tr. f8 — Lr. e7 — S. c6 — B. a7; b7; c7; d6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
23.	— —	Lr. e7—h4	25.	D. g4—d7*	K. e8—d7
24)	Tr. h1—h4	D. d8—d7	26)	Tr. h4—h7*	K. d7—c8

24. S. Um die feindliche Königin außer Thätigkeit zu setzen, weil diese dem schw. Spiel die größte Gefahr droht.

26. S. Wenn der Springer das Schach deckte, so wäre er, durch L. e3—g5,

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
27.	T.	d1—g1	Tr. f8—e8	33.	Tr.	h7—c7*	K. c8—d8
28)	L.	e3—d2	S. c6—a5	34.	L.	d2—g5*	Tf. e8—e7
29.	T.	g1—g7	c7—c6	35.	Tr.	e7—e7	S. c4—b6
30.	T.	g7—c7*	K. c8—b8	36)	Tr.	e7—h7*	K. d8—c8
31.		b2—b4	S. a5—c4	37.	Tr.	h7—c7†	
32.	T.	c7—b7*	K. b8—c8				

und hernach zum dritten Mal durch T. d1—e1 angegriffen, verloren gegangen.

28. S. Ging der Springer nach e7, so war die Folge 29. $\frac{\text{T. g1—g7}}{\text{S. e7—d5}}$ 30. $\frac{\text{c3—c4}}{}$

36. S. Rettete sich der König nach e8, so wurde durch Tr. h7—h8 mat gesetzt.

Vier und zwanzigstes Gambitspiel.

Gambit des Capitain Evans.*)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	3.	Lr.	f1—c4	Lr. f8—c5
2.	Sr.	g1—f3	S. b8—c6	4)		b2—b4	S. c6—b4

*) Sehr interessant ist die von William Lewis, zuerst in dessen Werke: A second series of lessons on the game of chess. London 1834, Seite 133 bis 150, mitgetheilte Spielerbffnung, die nach ihrem Erfinder, dem englischen Seecapitain W. D. Evans, den oben angedeuteten Namen führt. Die ersten drei Züge sind dieselben, womit ein gewöhnliches Spiel beginnt, nämlich 1. $\frac{\text{e2—e4}}{\text{e7—e5}}$ 2. $\frac{\text{Sr. g1—f3}}{\text{S. b8—c6}}$ 3. $\frac{\text{Lr. f1—c4}}{\text{Lr. f8—c5}}$; im 4. Zuge dagegen opfert der Anziehende, um ein Bauerncentrum und einen dadurch verstärkten Angriff zu gewinnen, auf Gambitweise den Springerbauer der Königin, indem er diesen zwei Schritt, b2—b4, vorzieht. Was die Stärke dieses Spiels betrifft, so dürfte so viel festgestellt sein, daß, wenn es sich auch nach dem gebrachten Bauernopfer theoretisch, d. h. bei einer fehlerfreien Vertheidigung, nicht halten läßt, es doch in der practischen Ausführung selbst gegen geübte Spieler, sofern diese das Spiel nicht genau kennen, oder die äußerste Vorsicht in der Vertheidigung anwenden, eben so oft verloren geht als gewonnen wird. — M. vergl. übrigens v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachsp. B. I. Eröffn. 1. Abschn. VII. Seite 135 bis 146, wo dies Spiel ziemlich ausführlich behandelt ist.

4. S. Oder Lr. c5—b4. Siehe I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5)	c2—c3	S. b4—c6	13)	S. d2—c4	S. a5—c4
6)	d2—d4	e5—d4	14)	Lr. d3—c4	L. c8—g4
7.	c3—d4	Lr. c5—b6	15.	h2—h3	L. g4—f3
8.	K. rochirt	d7—d6	16.	D. d1—f3	Sr. e7—g6
9)	d4—d5	S. c6—a5	17)	D. f3—g3	D. d8—e8
10.	L. c1—b2	f7—f6	18.	T. a1—e1	Sr. g6—e5
11)	Lr. c4—d3	Sr. g8—e7	19)	Lr. c4—b3	D. e8—g6
12.	S. b1—d2	K. rochirt	20)	D. g3—c3	f6—f5

5. W. Auf Sr. f3—e5 erwiederte Schwarz D. d8—f6 und die weitere Folge wäre:

		6.	7.	8.	9.	10.	11.
1	W.	Sr. e5-f3(1)	S. b1-c3	0—0	L. c1-a3	Tr. f1-d1	
	S.	D. f6-a1	S. b4-c6	Lr. c5-a3(2)	D. a1-d1	d7-d6(3)	
2	W.				Lr. c4-b3	c2-b3	D. d1-c2
	S.			S. c6-a5	S. a5-b3	Lr. c5-b4	Lr. b4-c3(4)

1. Zöge W. d2—d4, so würde S. den Bauer mit dem Läufer nehmen und schlüge ihn die Königin wieder, diese durch S. b4—c2* gewinnen.
2. Nicht so gut zöge Schwarz statt dessen S. c6—a5, wie die folgende Variante zeigt.
3. Schwarz ist im Vortheil.
4. Weiß schlägt den Läufer mit B. c3 und gewinnt hernach die Königin und das Spiel.

6. S. Statt dessen gibt auch Lr. c5—d6 ein gutes Spiel. Die Folge wäre etwa:

7.	8.		8.
W. D. d1-b3	L. c1-g5	oder	Sr. f3-g5
S. D. d8-e7	Sr. g8-f6		Sr. g8-h6

9. W. Auf L. c1—b2 folgt L. c8—g4.
11. S. Nach diesem Zuge wird das Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 2. Sp. 3. mit der Bezeichnung, daß Schwarz besser stehe, abgebrochen; es kann etwa auf folgende Weise fortgesetzt werden.
13. W. Der S. a5 wird abzutauschen gesucht, weil er dem w. Spiele am hinderlichsten ist, insbesondere aber dem Lr. d3 wehrt, das Feld c4 einzunehmen.
14. W. Diese Stellung des Läufers hindert den Gegner vorläufig, den B. c7 aufzuziehen.
17. W. Um, wenn die Zeit gewonnen werden kann, mit f2 nach f4 vorzubringen.
19. W. Schlug L. b2 den feindlichen Springer, so hätte Schwarz jenen mit B. f6 wieder genommen und erhielt ein gutes Spiel.
20. W. Als der schwächere Theil sucht Weiß dem Abtausch der Königinnen auszuweichen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
21)	Lr. b3—c2	f5—f4	25.	Lr. c2—d1	Sr. e5—g4*
22.	K. g1—h1	f4—f3.	26.	K. h2—g1	D. h5—h3
23)	g2—g3	D. g6—h5	27.	Lr. d1—f3	D. h3—h2†
24)	K. h1—h2	Tr. f8—f7.			

21. W. Nahm der B. e4, so schlug ihn die feindliche Königin wieder und bedrohte f2 durch einen dreifachen Angriff.

23. W. Die Wegnahme des B. f3 erwiederte Schwarz mit einem Angriff auf die Königin und den Bauern h3 durch Tr. f8—f3.

24. W. Auf h3—h4 zog Schwarz Tr. f8—f4 und setzte in wenigen Zügen mat.

24. S. Um durch die feindliche Königin auf g7 nicht mat gesetzt zu werden, wenn der Springer weggezogen wird.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
4)	— —	Lr. c5—b4	8.	f2—f4	d7—d5
5)	c2—c3	Lr. b4—a5	9)	e4—d5	Sr. f6—d5
6)	K. rochirt	Sr. g8—f6	10)	L. c1—a3	Sr. d5—f4
7.	Sr. f3—g5	K. rochirt	11)	Tr. f1—f4	D. d8—g5

4. S. Anstatt der Wegnahme des B. b4 mit dem S. c6, wie im vorigen Spiele geschah.

5. S. Oder Lr. b4—c5, siehe II. Veränderung; oder Lr. b4—d6, siehe III. Veränderung.

6. S. Auch h7—h6 gewährt eine sichere Vertheidigung; die nächste Folge wäre etwa:

		7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	d2-d4	c3-d4	D. d1-a4*	d4-d5	D. a4-a5	D. a5-b4
	S.	e5-d4	d7-d6	L. c8-d7	S. c6-e5	S. e5-c4	b7-b5
2	W.					Lr. c4-b5	d5-c6
	S.					c7-c6	b7-c6

9. W. Dieser Zug ist stärker, als f4—e5, worauf Schwarz S. c6—e5 erwiedert.

10. W. Auf d2—d4 zöge Schwarz h7—h6, und die weitere Folge wäre etwa:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W.	D. d1-b3	Lr. c4-d5	g2-g3	Lr. d5-c4	Tr. f1-f2	D. b3-c2	L. c1-d2
S.	h6-g5	e5-f4	S. c6-e7	L. c8-h3	S. e7-g6	Tr. f1-e1	D. d8-f6

11. W. Auf L. a3—f8 schlüge Schwarz D. d8—g5, drohte mat und gewönne dabei einen Offizier.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
12.	Tr.	f4—f1	Lr. a5—b6*	20.	Tr.	f1—e1	T. a8—e8
13)	K.	g1—h1	S. c6—a5	21)	L.	g5—h4	S. c4—b2
14.	L.	a3—f8	S. a5—c4	22.	S.	b1—d2	S. b2—d3
15)	L.	f8—a3	L. c8—e6	23.	Tr.	e1—b1	Lr. b6—f2
16)	D.	d1—e2	L. e6—d5	24)	L.	h4—f2	S. d3—f2*
17.	L.	a3—c1	e5—e4	25.	K.	h1—g1	S. f2—d3
18)		d2—d3	e4—d3	26)	Tr.	b1—e1	S. d3—e1
19.	L.	c1—g5	d3—e2				

13. S. Den vom L. a3 angegriffenen Thurm durch S. c6—e7 zu decken, wäre nicht so gut gewesen.

15. S. Bis zu diesem Zuge findet sich dieses Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 5., Sp. 22. ausgeführt und dann mit der Bezeichnung, daß Schwarz besser stehe, abgebrochen. Es ist etwa auf folgende Weise fortzusetzen.

16. W. Um ohne Nachtheil den B. d2 aufziehen zu können.

18. W. Auf S. b1—a3 erwiederte Schwarz S. c4—e5 und besetzte hernach mit dem Springer das Feld d3 oder g4.

21. W. Um den feindlichen Lr. b6 zu hindern, nach f2 zu gehen.

24. W. Das Beste, was unter diesen Umständen geschehen konnte.

26. Schwarz gewinnt in Folge der Uebermacht seiner Bauern das Spiel.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	—	—	Lr. b4—c5	8)	K.	rochirt	d7—d6
6)		d2—d4	e5—d4	9.	L.	c1—b2	Sr. g8—f6
7)		c3—d4	Lr. c5—b6	10)		d4—d5	S. c6—a5

6. W. Auf die Rochade würde d7—d6 oder Lr. c5—b6 und auf 6. D. d1—b3 dagegen 6. S. D. d8—c7 erfolgen.

7. S. Das Schachgebot durch Lr. c5—b4 wäre ein unnützer Zug, da Weiß hierauf den König nach f1 ziehen und etwa nach den Zügen 8. $\frac{\text{D. d8—e7}}{\text{a2—a3}}$ 9. $\frac{\text{a2—a3}}{\text{Lr. b4—a5}}$ 10. $\frac{\text{T. a1—a2}}{}$ ein gutes Spiel bekommen würde.

8. W. Auf e4—e5 zöge Schwarz d7—d5 und bekäme, B. e5 schlüge nun auch den feindlichen Bauer passé nach d6 oder nicht, ein vortheilhaftes Spiel.

10. W. Statt dessen aber e4—e5, so wird die Folge sein:

	10.	11.	12.	13.
W.		d4-e5	Tr. f1-d1	Tr. d1-f1
S.	d6-e5	D. d8-d1	Sr. f6-g4	0—0

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
11)	D. d1—a4*	L. c8—d7	17)	D. g5—h5	f7—f6
12)	Lr. c4—b5	K. rochirt	18)	D. h5—d5*	K. g8—h8
13)	L. b2—c3	L. d7—b5	19.	Sr. f3—h4	D. d8—d7
14.	D. a4—b5	c7—c6	20)	D. d5—h5	D. d7—f7
15)	d5—c6	S. a5—c6	21)	D. h5—e2	S. c6—e5
16.	D. b5—g5	Sr. f6—e8			

10. S. Dieser Zug findet sich auch im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 142, Note 4, als der bessere angedeutet, während der dort §. 6. Sp. 1. auf untenstehende Weise durchgeführte Zug: 10. S. c6—b8 zu einem hinsichts der Position für Schwarz äußerst nachtheiligen Spiele führt, welches von den Verfassern irrig als gleich bezeichnet wird. Nämlich:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
W. e4-e5	L. b2-a3	Tr. f1-e1	S. b1-d2	L. a3-c5	Tr. e1-e5*	D. d1-c2
S. d6-e5	L. c8-g4	S. b8-d7	Lr. b6-c5	S. d7-c5	K. e8-f8	

11. W. Auf e4—e5 wäre die Folge gewesen: 11. $\frac{d6—e5}{}$ 12. $\frac{Sr.f3—e5}{0—0}$ u. s. w.

12. W. Um keinen Zug zu verlieren.

12. S. Dieses ist besser, als den Laufer zu nehmen, wovon die Folge sein würde 13. $\frac{D.a4—b5}{c7—c6}$ 14. $\frac{d5—c6}{b7—c6}$ 15. $\frac{D.b5—g5}{}$.

13. W. Zum doppelten Angriff auf den feindlichen Springer a5.

15. S. Nicht so gut wäre es mit b7 zu nehmen.

17. W. Zum Angriff auf h7.

18. S. Das Schach durch Tr. f8—f7 zu decken, wäre fehlerhaft.

20. S. Um den Zug des feindlichen Springers h4—g6* zu vermeiden.

21. W. Durch den Abtausch der Königinnen würde sich das schw. Spiel nur noch verbessern.

21. S. Bei einer gleich guten Position hat Schwarz einen Bauer voraus und muß daher das Spiel gewinnen.

III. Veränderung.*)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5)	— —	Lr. b4—d6	6)	d2—d4	h7—h6

*) Das folgende zwischen De la Bourdonnais und Mac-Donnell vorgekommene Spiel ist Alexanders Encyclopädie — Encyclopédie du jeu des échecs. Paris 1838 — Tab. 18. Col. 31. entnommen.

5. S. Im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 138 Note 1. wird zu diesem Zuge bemerkt: „Es ist nicht gut, den Laufer vor den Bauer d7 zu stellen, weil dadurch die Entwickelung des ganzen Spiels ge-

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7)		0—0	g7—g5	21.	T. a1—e1		T. a8—f8
8.	Sr.	f3—e5	Lr. d6—e4	22.	Tr. e4—b4		b7—b6
9.		d4—e5	S. c6—e5	23.	Lr. b3—a4*		c7—c6
10)	Lr.	c4—b3	g5—g4	24.		f4—f5	L. g4—f5
11)	L.	c1—f4	S. e5—g6	25)	Tr.	b4—d4	T. f8—f6
12.	D.	d1—g4	d7—d6	26.	T.	e1—d1	b6—b5
13.	D.	g4—f3	D. d8—f6	27.	Tr.	d4—d6	T. f6—d6
14.	L.	f4—g3	D. f6—f3	28.	T.	d1—d6*	K. d7—e7
15.		g2—f3	f7—f5	29.	Lr.	a4—b3	Tr. h8—c8
16)		f3—f4	f5—e4	30.		h2—h4	S. g6—h4
17	S.	b1—d2	Sr. g8—f6	31.	T.	d6—h6	S. h4—f3*
18.	S.	d2—e4	Sr. f6—e4	32)	K.	g1—g2	S. f3—e1*
19.	Tr.	f1—e1	L. c8—g4	33.	K.	g2—f1	S. e1—d3
20.	Tr.	e1—e4*	K. e8—d7	34)	Lr.	b3—c2	c6—c5

hemmt wird", und findet sich unter andern a. a. O. §. 4. Spiel 1. als Belag zu dieser Behauptung auch folgende Variante:

	6.	7.	8.	9.	10.
W.	0—0	d2-d4	d4-e5	Sr. f3-e5	D. d1-d5
S.	Sr. g8-f6	Sr. f6-e4	Lr. d6-e5	S. c6-e5	

Der Weiße befindet sich hiernach allerdings im Vortheile, der Zug dürfte indessen zu einem andern Resultate führen, wenn Schwarz im 7. Zuge anstatt den B. e4 mit Sr. f6 zu nehmen, rochirt hätte.

6. S. Um dem feindlichen Laufer das Feld g5 zu wehren.
7. S. Den feindlichen Springer nicht nach h4 kommen zu lassen.
10. S. Um f2—f4 zu vermeiden.
11. S. Deckte der B. d7—d6 den Springer, so nahm ihn Weiß mit L. f4, tauschte hernach die Königinnen und gewann den B. f7.
16. W. Um f5—f4 zu vermeiden.
25. W. Zum Angriff auf d6.
32. S. Dieses wiederholte Schachbieten war unnütz; besser that Schwarz, den Springer nach d7 zum Angriff auf den feindlichen Laufer zu ziehen.
34. S. Mit diesem Zuge wird das Spiel abgebrochen, und wird angenommen, daß der Schwarze, wegen der bessern Stellung seiner Bauern, sich im Vortheil befinde. Wäre das auch der Fall, so würde der Vortheil doch nicht so groß sein, daß er zum Gewinn führte, vielmehr könnte Weiß das Spiel etwa auf folgende Weise mindestens zum remis bringen:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
35)	T.	h6—h5	L. f5—g6	36)	T.	h5—g5	Tr. a8—g8

35. S. Auf L. f5—e4 würde Weiß vortheilhaft f2—f3 erwiedern und auf 35. L. f5—h3* mit dem Könige den Springer angreifen und diesen, der sich nur nach c1 retten könnte, in wenigen Zügen gewinnen.

37.		f2—f4	c5—c4	40.	K.	f1—e2	S. d3—f4*
38.	T.	g5—b5	L. g6—e4	41)	K.	e2—e3	S. f4—e6
39.	L.	g3—f2	L. e4—g2*				

36. S. Deckte Schwarz mit dem Könige den Laufer, so nahm Weiß diesen mit dem Thurme, darauf den Springer mit dem Laufer, bot Schach, schlug hernach den B. b5 und gewann auf diese Weise zwei kleine Offiziere und einen Bauer gegen den Thurm.

41. Nach dieser Position kann das Spiel auf keiner Seite gewonnen werden.

Fünf und zwanzigstes Gambitspiel.

Spiel vom Bauern der Dame oder Schottisches Gambit.*)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	3)		d2—d4	S. c6—d4
2.	Sr.	g1—f3	S. b8—c6	4)	Sr.	f3—e5	S. d4—e6

*) Diese Spielart ist zwar den älteren Schriftstellern schon bekannt gewesen, indessen ist sie von ihnen wenig berücksichtigt worden. Erst seit dem Jahre 1824, wo zwischen dem londoner und edinburger Schachclub unter fünf Correspondenzpartien namentlich diese Spieleröffnung drei Mal gewählt und mit eben so viel Geist als Lebhaftigkeit durchgeführt wurde, hat sie Aufmerksamkeit erregt. Da sich die Schotten in diesem Spiele ganz vorzüglich hervorgethan hatten, so erhielt diese Spieleröffnung nach ihnen den Namen.

Zu den Gambiten wird dieses Spiel gezählt wegen der Aufopferung des Königinbauers im dritten Zuge, nämlich: 1. $\frac{e2—e4}{e7—e5}$ 2. $\frac{Sr.\ g1—f3}{S.\ b8—c6}$ 3. $\frac{d2—d4}{\quad}$ und zwar zu den unregelmäßigen, weil es, wie man aus den frühern Spielen ersieht, von dem regelmäßigen Gambit gänzlich abweicht. — Eine ziemlich vollständige Analyse dieser Spielart enthält v. Bilguer und v. d. Lasa Handb. des Schachspiels B. I. Eröffn. I. Abschn. V. Seite 89—112.

3. S. Es ist besser, den B. d4 mit e5 zu nehmen. Siehe I. Veränderung.

4. W. Dieses ist nicht so gut, als Sr. f3—d4, worauf Schwarz den Springer mit B. e5 nimmt. Die weitere Folge wäre:

		5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	W.	D. d1-d4	Lr. f1-c4	D. d4-d5	0—0	S. b1-c3	S. c3-b5
	S.	Sr. g8-e7	Sr. e7-c6	D. d8-f6	Lr. f8-e7	0—0	S. c6-b4(1)
2	W.		e4-e5	D. d4-d5	Lr. f1-b5*	Lr. b5-a4	D. d5-e4(8)
	S.	D. d8-f6	D. f6-b6(2)	d7-d6	c7-c6	L. c8-e6	

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5.	Lr.	f1—c4	c7—c6	12.	L.	e3—d4	Sr. g8—f6
6)	Sr.	e5—f7	K. e8—f7	13.		e4—e5	Sr. f6—e4
7.	Lr.	c4—e6*	K. f7—e6	14)		f2—f3	Sr. e4—g5
8)	K.	rochirt	d7—d5	15.		f3—f4	Sr. g5—e4
9.	Tr.	f1—e1	K. e6—f7	16)		f4—f5	Tr. h8—f8
10.	L.	c1—e3	Lr. f8—b4	17.		e5—e6*	K. f7—g8
11.		c2—c3	Lr. b4—a5	18)	D.	d1—g4	D. d8—e7

1. Nachdem Schwarz nun einen Zug gewonnen hat, mit dem Springer den angegriffenen Punkt c7 zu decken, oder auch eben so gut, den feindlichen Springer durch c7—c6 anzugreifen, so wird es ihm hernach ein Leichtes, seine Figuren zu entwickeln, wodurch eine Gleichheit des Spiels hergestellt wird.

2. Dieser Zug dürfte für stärker zu halten sein, als der im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 2. Sp. 2. (Seite 90) angegebene 6. D. f6—g6.

3. Die Spiele stehen ziemlich gleich.

4. S. Auf Lr. f8—c5 wäre die Folge:

		5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
1	W.	Lr. f1-c4	Lr. c4-e6	D. d1-h5*	Sr. e5-g6	K. e1-f2	D. h5-h4	e4-e5(1)
	S.	S. d4-e6	f7-e6	g7-g6	Lr. c5-f2*	Sr. g8-f6	Tr. h8-g8	
2	W.		Sr. e5-d3	e4-e5	0—0			
	S.	D. d8-f6	Lr. c5-b6	D. f6-g6	S. d4-e6(2)			

1. Weiß bleibt um einen Offizier im Vortheil.

2. Weiß steht etwas besser.

6. W. Auf Lr. c4—e6 böte Schwarz D. d8—a5 Schach und nähme hernach den Springer.

8. S. Vielleicht der stärkste Zug, um die Offiziere frei zu bekommen, obschon auch d7—d6 ein sicheres Vertheidigungsspiel gibt.

14. W. Bot die Königin auf f3 Schach, so rettete Schwarz den König nach e8 und gewann Zeit, seine Offiziere ins Spiel zu bringen.

16. S. Obschon dieser Zug ein sicheres Spiel gibt, so hätte auch der B. f5 ohne besondere Gefahr geschlagen werden können.

18. Schwarz zieht hernach den Lr. a5 nach b6 zum Abtausch des feindlichen Laufers d4 und gewinnt, da er ein sicheres Spiel erlangt hat und um einen Offizier gegen einen Bauer stärker ist, auch die Partie.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3.	—	—	e5—d4	4)	Lr.	f1—c4	Lr. f8—b4*

4. S. Dieses Schachbieten ist insofern etwas vortheilhafter, als mit dem Laufer nach e5, weil dieser Offizier dadurch mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel gebracht wird. Freilich ist es nicht leicht, diesen kleinen Vor-

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
5.	c2—c3	d4—c3	11) Sr.	f3—d4	Lr. b6—d4
6) K.	rochirt	d7—d6	12. S.	c3—d5	D. f6—d8
7.	a2—a3	Lr. b4—a5	13. L.	c1—b2	Lr. d4—b2
8.	b2—b4	Lr. a5—b6	14. D.	b3—b2	f7—f6
9. D.	d1—b3	D. d8—f6	15.	f2—f4	c7—c6
10) S.	b1—c3	S. b6—d4	16) S.	d5—e3	Sr. g8—h6

theil im Laufe des Spiels festzuhalten, woher es denn auch kömmt, daß unter den Schriftstellern die Ansichten über den Werth dieses Zuges so verschieden sind. — Oder Lr. f8—c5. Siehe II. Veränderung, eine zwischen dem londoner und edinburger Schachclub sehr geistreich durchgeführte Correspondenzpartie.

6. S. Nicht so gut ist c3—b2 oder D. d8—f6. Ueber die verschiedenen Varianten, welche aus diesen Zügen entstehen, vergl. man das c. Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 3.

10. W. Auf L. c1—g5 folgt 10. D. f6—g6 11. S. b1—c3 / S. c6—d4 u. s. w.

10. S. Dieser Zug ist unzweifelhaft stärker, als L. c8—e6, welcher von andern Schriftstellern empfohlen wird und nach dem Handb. des Schachsp. a. a. O. Sp. 32. nur zu einem gleichen Spiele führt, nämlich:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	S. c3-d5	Lr. c4-d5	L. c1-g5	L. g5-e7	a3-a4	b4-h5
S.	L. e6-d5	Sr. g8-e7	D. f6-g6	K. e8-e7	a7-a5	

11. W. Böte statt dessen die Königin auf a4 Schach, so deckt es Schwarz durch L. c8—d7.

16. Schwarz steht im Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

London.		Edinburg.	London.		Edinburg.
Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
4)	— —	Lr. f8—c5	7. S.	b1—c3	d7—d6
5)	c2—c3	D. d8—e7	8) S.	c3—d5	D. e7—d7
6. K.	rochirt	d4—c3	9.	b2—b4	S. c6—b4

4. S. Ueber diesen Zug vergl. m. insbesondere das Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 4.

5. S. Bauer c3 durfte nicht genommen werden, weil Weiß sonst mit Vortheil D. d1—d5 gezogen haben würde.

8. S. Ging die Königin nach d8, so war die Folge:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	b2-b4	S. d5-b4	D. d1-b3	L. c1-b2	Sr. f3-e5	Lr. c4-f7*
S.	Lr. c5-b4	S. c6-b4	S. b4-c6	S. c6-e5	d6-e5	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10.	S. d5—b4	Lr. c5—b4	32.	L. d4—c5*	K. f8—e8
11.	Sr. f3—g5	Sr. g8—h6	33.	D. g5—d5	T. a8—a6
12)	L. c1—b2	K. e8—f8	34.	D. d5—b7	D. f7—h5
13.	D. d1—b3	D. d7—e7	35.	f6—f7*	K. e8—f7
14.	Sr. g5—f7	Sr. h6—f7	36)	T. e1—f1*	K. f7—g6
15.	D. b3—b4	Sr. f7—e5	37.	D. b7—e4*	L. e6—f5
16.	f2—f4	Sr. e5—c4	38.	D. e4—e8*	Tr. h7—f7
17.	D. b4—c4	D. e7—f7	39.	D. e8—g8*	K. g6—f6
18)	D. c4—c3	L. c8—e6	40.	g2—g4	T. a6—a8
19.	f4—f5	L. e6—c4	41.	D. g8—a8	D. h5—g4*
20.	Tr. f1—f4	b7—b5	42.	K. g1—h1	Tr. f7—d7
21)	e4—e5	d6—e5	43.	L. c5—a3	K. f6—f7
22.	D. c3—e5	h7—h6	44.	D. a8—c6	Tr. d7—d1
23.	T. a1—e1	Tr. h8—h7	45.	D. c6—b5	D. g4—e4*
24.	f5—f6	g7—g5	46.	K. h1—g1	K. f7—g6
25.	Tr. f4—f5	a7—a5	47.	D. b5—b2	D. e4—g4*
26.	D. e5—c5*	K. f8—g8	48.	D. b2—g2	D. g4—g2*
27)	Tr. f5—g5*	h6—g5	49.	K. g1—g2	L. f5—h3*
28.	D. c5—g5*	K. g8—f8	50.	K. g2—h3	Tr. d1—f1
29.	L. b2—d4	L. c4—e6	51.	L. a3—e7	a5—a4
30.	D. g5—c5*	K. f8—g8	52)	a2—a3	Tr. f1—f5
31)	D. c5—g5*	K. g8—f8			

12. S. Dagegen wäre f7—f6 fehlerhaft, weil Weiß diesen Bauer nehmen und hernach durch D. d1—h5* einen starken Angriff gewinnen würde.

18. W. Mit diesem Zuge wird das Spiel im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. §. 4. Sp. 9. Note 6 mit der Bemerkung abgebrochen, daß Weiß, obgleich um einen Bauern schwächer, ein sehr schön entwickeltes Spiel habe. — Dieses Spiel ist indessen von den Parteien auf folgende höchst geistreiche Weise fortgeführt und von Edinburg (Schwarz) gewonnen worden.

21. W. Tr. f4—g4 zum wiederholten Angriff auf g2 wäre nutzlos gewesen, da Schwarz diesen Punkt genügend durch Tr. h8—g8 decken könnte.

27. W. Auf Tr. e1—e7 war die Folge 27. $\frac{\text{D. f7—g6}}{}$ 28. $\frac{\text{T. e7—g7*}}{\text{Tr. h7—g7}}$

29. $\frac{\text{f6—g7}}{\text{D. g6—d6}}$ oder 28. $\frac{\text{D. c5—c7}}{\text{Tr. h7—f7}}$ u. s. w.

31. S. Rettete sich der König aber nach h8, so schlug Weiß den L. e3 mit dem Thurm, nahm die Königin diesen alsdann wieder, so erfolgte f6—f7 Schach und gleich darauf mat.

36. W. Durch Wegnahme des B. c7 wäre der feindliche Tr. h7 in Thätigkeit gesetzt worden.

43. W. Bot die Königin auf f8 Schach, so rettete sich der König nach g6 und kam bald darauf in Sicherheit.

52. London (Weiß) gab das Spiel als verloren auf.

C. Zurückgewiesenes Gambit.

I. Vom Könige.

Sechs und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{f2-f4}{d7-d5}$*

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		e2—e4	e7—e5	8.		d2—d4	L. c8—e6
2.		f2—f4	d7—d5	9)		c2—c4	c7—c6
3)		e4—d5	D. d8—d5	10.	Lr.	c1—g5	S. b8—d7
4)		f4—e5	D. d5—e5*	11)	S.	b1—c3	h7—h6
5)	Lr.	f1—e2	Lr. f8—d6	12)	L.	g5—f6	S. d7—f6
6.	Sr.	g1—f3	D. e5—e7	13)		d4—d5	c6—d5
7)	K.	rochirt	Sr. g8—f6	14)		c4—d5	K. roch. c8

3. W. Oder D. d1—e2. Siehe I. Veränderung.
3. S. Oder e5—f4. Siehe III. Veränderung.
4. W. Oder S. b1—c3. Siehe IV. Veränderung.
5. S. Auf Lr. f8—c5 würde Weiß 6. Sr. g1—f3 und 7. d2—d4 erwiedern.
7. W. Um den Thurm zum Angriff auf f7 herauszubringen.
7. S. Das Schachgebot durch Lr. d6—c5 wäre schädlich, weil Weiß d2—d4 erwiedern und ein Tempo gewinnen würde.
9. S. Um den feindlichen B. d4 zu hindern, vorzugehen.
11. W. Um hernach den feindlichen Sr. f6 noch ein Mal anzugreifen.
12. W. Zog der Laufer sich nach h4 zurück, so wurde er durch g7—g5 verfolgt, hätte Sr. f3 den B. g5 dann genommen, so wäre die Folge gewesen:

	13.	14.	15.	16.	17.
W.		L. h4-g5	K. g1-f2	Lr. e2-g4	Tr. f1—e1
S.	h6-g5	Lr. d6-h2*	Sr. f6-g4*	D. e7-g5	0-0-0

13. W. Dieses ist ein Fehlzug, nach welchem die Partie verloren geht, wenn er vom Gegner gehörig benutzt wird. Besser wäre Tr. f1—e1, die Folge davon würde etwa sein:

	13.	14.	15.	16.
W.		Lr. e2-d3	D. d1-c2	h2-h3
S.	0-0-0	D. e7-c7	Sr. f6-g4	

und käme hiernach das Spiel ziemlich gleich zu stehen.
14. S. In der frühern Ausgabe dieses Werkes findet sich statt dessen der weit

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
15)	D. d1—a4	Lr. d6—c5*	18.	S. c3—e4	Lr. c5—b6
16.	K. g1—h1	Sr. f6—d5	19.	Sr. f3—d2	Sr. d5—e3
17)	T. a1—c1	K. c8—b8	20)	Tr. f1—e1	f7—f5

schwächere Zug 14. L. e6-d7, nach welchem das Spiel ziemlich gleich zu stehen kömmt, nämlich 15. $\frac{\text{Lr. e2-b5}}{\text{0-0}}$ 16. $\frac{\text{Lr. b5-d7}}{\text{}}$.

15. W. Nimmt B. d5 den L. e6, so bietet Schwarz mit Lr. d6—c5 Schach und gewinnt die Königin.

17. W. Den feindlichen Sr. d5 zu nehmen, wäre nicht so gut.

20. Schwarz ist im Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	D. d1—e2	e5—f4	11.	K. rochirt	S. b8—d7
4.	e4—d5*	Lr. f8—e7	12)	d5—c6	S. d7—f6
5.	c2—c4	c7—c6	13.	D. e4—d4	D. d6—c6
6)	S. b1—c3	Sr. g8—f6	14)	D. d4—f2	Lr. e7—d6
7.	d2—d3	L. c8—g4	15.	L. c1—d2	Tr. f8—e8
8)	Sr. g1—f3	Sr. f6—h5	16)	Tr. f1—e1	Lr. d6—c5
9)	D. e2—e4	D. d8—d6	17.	d3—d4	Lr. c5—b6
10)	Lr. f1—e2	K. rochirt	18)	c4—c5	Lr. b6—a5

6. W. Statt dessen den B. c6 zu nehmen, wäre nicht so gut, weil dadurch der feindliche S. b8 ins Spiel gebracht würde, welcher nachgehends der Königin sehr gefährlich werden könnte.

6. S. Den B. d5 zu nehmen wäre nicht vortheilhaft, weil dem feindlichen S. c3 dadurch Gelegenheit gegeben würde, ins Spiel zu bringen.

8. S. Zur Deckung des B. f4.

9. W. Zur Verstärkung des Angriffs auf f4.

10. W. Vornehmlichst um die Rochade frei zu bekommen.

12. S. Hätte die Königin den B. c6 genommen, so würde Weiß diesa gewechselt und ein gutes Spiel bekommen haben.

14. W. Schlug statt dessen der L. c1 den B. f4, so gewann Weiß durch Lr. e7—c5 die Königin.

16. S. Dieses ist ein schwacher Zug, weil dem Gegner dadurch Gelegenheit gegeben wird, mit dem Mittelbauern vorzudringen. Besser und mindestens zu einem gleichen Spiele führend, wäre h7—h6 gewesen, um den feindlichen Sr. f3 aus dem Spiele zu halten, oder Sr. h5—g3, siehe II. Veränderung.

18. S. Ging der Läufer nach c7, so gewann Weiß einen Offizier. Nämlich:

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
19. Lr.	e2—b5	Tr. e8—e1*	21)	a2—a3		
20. T.	a1—e1	D. c6—c8				

	19.	20.	21.	22.
W.	Lr. e2-b5	T. a1-e1	T. e1-e4	Lr. b5-d3
S.	Tr. e8-e1*	Sr. f6-e4	D. c6-g6	

21. Weiß hat eine beſſere Stellung voraus.

II. Veränderung. (I.)

Stell.: W. K. g1 — D. f2 — T. a1 — Tr. e1 — L. d2 — Lr. e2 — S. c3 — Sr. f3 — B. a2; b2; c4; d3; g2; h2. —
S. K. g8 — D. c6 — T. a8 — Tr. e8 — Lr. d6 — L. g4 — S. f6 — Sr. h5 — B. a7; b7; f4; f7; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
16.	— —	Sr. h5—g3	23. Tr.	e1—e8*	S. f6—e8
17) Sr.	f3—d4	D. c6—b6	24) K.	f2—g3	Sr. f4—d3
18) L.	d2—f4	Lr. d6—c5	25. K.	g3—g4	Sr. d3—b2
19. S.	c3—a4	Lr. c5—d4	26. T.	a1—b1	Sr. b2—c4
20. S.	a4—b6	Lr. d4—f2*	27. T.	b1—b7	a7—a5
21. K.	g1—f2	Sr. g3—e2	28. T.	b7—b8	Sr. c4—d6
22) S.	b6—a8	Sr. e2—f4	29. S.	a8—c7	K. g8—f8

17. W. Auf L. d2-f4 folgte: 17. $\frac{}{\text{Lr. d6-f4}}$ 18. $\frac{h2-g3}{\text{Lr. f4-e3}}$ und auf 17. h2—g3 wäre die Folge geweſen: 17. $\frac{}{f4-g3}$ 18. $\frac{D.\ f2-d4}{\text{Lr. d6-c5}}$ oder 18. $\frac{D.\ f2-f1}{D.\ c6-c5^*}$ 19. $\frac{d3-d4}{D.\ c5-h5}$ u. ſ. w.

18. S. Auf Sr. g3—e2 wäre die Folge:

	19.	20.	21.	22.
W.	Sr. d4-e2	K. g1-f2	S. c3-e2	Tr. e1-e2
S.	D. b6-f2*	L. g4-e2	Tr. e8-e2*	Lr. d6-f4

22. S. Oder ſtatt deſſen Tr. e8—a8, ſo ſetzte Weiß durch L. f4—e3 den Sr. e2 feſt und gewann dieſen, nachdem er den L. g4 durch h2—h3 und g2—g4 verjagt hatte.

24. S. Es iſt gerathener, die Bauern aufzuräumen, als durch 24. L. g4—d7, 25. L. d7—c6, 26. b7—b5 den Springer zu gewinnen ſuchen.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
30. T.	b8—a8	K. f8—e7	32) T. a8—a5	
31. S.	c7—e8	Sr. d6—e8		

32. Weiß steht im Vortheil.

III. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3.	— —	e5—f4	13. g2—g4	Lr. e7—d6
4. Sr.	g1—f3	D. d8—d5	14) Sr. f3—e5	Lr. d6—e5
5)	d2—d4	D. d5—e4*	15) d4—e5	Sr. f6—e8
6) K.	e1—f2	Lr. f8—e7	16. T. a1—d1	D. d7—e7
7. Lr.	f1—d3	D. e4—c6	17. g4—g5	S. b8—d7
8. L.	c1—f4	L. c8—e6	18. D. e2—h5	g7—g6
9) D.	d1—e2	D. c6—d7	19) D. h5—h6	Sr. e8—g7
10.	c2—c4	c7—c6	20. S. c3—e4	Sr. g7—f5
11. S.	b1—c3	Sr. g8—f6	21. S. e4—f6*	S. d7—f6
12)	h2—h3	K. rochirt	22. g5—f6	D. e7—c5*

5. S. Um dem Gegner die Rochade zu verderben. Durch g7—g5 könnte Schwarz einen kleinen Vortheil erlangen, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	S. b1-c3	K. e1-f2	b2-c3	Lr. f1-d3	Tr. h1-e1	L. c1-a3
S.	Lr. f8-b4	Lr. b4-c3	Sr. g8-e7	L. c8-g4	f7-f5	S. b8-c6

6. W. Deckte die Königin das Schach, so wurde diese abgetauscht, und durch Lr. f1—e2 gingen mehre Züge verloren.

6. S. Ohne diese Deckung des Königs hätte Weiß durch 7. Lr. f1—b5, 8. Tr. h1—e1 ein gutes Spiel bekommen.

9. S. Um durch Lr. d3—b5 die Königin nicht einzubüßen.

12. W. Um das Schach durch Sr. f6—g4 zu vermeiden.

12. S. Statt dessen wäre auch S. b8—a6 ein guter Zug gewesen.

14. S. Da dem feindlichen Sr. e5 nirgends Gefahr droht, so wäre es vortheilhafter gewesen, den Laufer nicht gegen diesen Offizier abzutauschen.

15. W. Es ist besser, mit dem B. d4 zu schlagen, weil der feindliche Sr. f6 dadurch in sein Spiel zurückgedrängt wird.

19. S. Auf D. e7—c5* wäre die Folge:

	20.	21.	22.	23.
W.	K. f2-g3	S. c3-e4	S. e4-f6*	g5-f6
S.	S. d7-e5	D. c5-d4	S. e8-f6	

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
23) L. f4—e8	Sr. f5—h6	24) L. e3—c5	

23. S. Auf D. c5—e5 dagegen wäre gefolgt:

	24.	25.	26.
W.	Lr. d3-f5	K. f3-g2	K. g2-g1
S.	D. e5-f5*	D. f5-e4*	

24. Weiß hat hinsichts der Position einigen Vortheil.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
4.	S. b1—c3	D. d5—e6	8)	Lr. f1—b5*	c7—c6
5)	Sr. g1—f3	e5—f4*	9.	Tr. h1—e1	D. e6—h6
6)	K. e1—f2	Lr. f8—e7	10)	Lr. b5—c4	g5—g4
7.	d2—d4	g7—g5	11)	K. f2—g1	g4—f3

5. S. Durch diesen Zug setzt sich Schwarz den drohendsten Angriffen aus; dagegen führt 5. e5-e4 zu einem ziemlich gleichen Spiele, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.
W.	Sr. f3-e5	Lr. f1-c4	Lr. c4-b3(1)	Sr. e5-c4	D. d1-e2
S.	Sr. g8-h6	D. e6-e7	f7-f6	L. c8-e6	f6-f5

1. Hätte W. statt dessen rochirt, so gewann Schwarz durch 8. f7—f6 und 9. D. e7—c5* einen Offizier.

6. S. Auf Lr. f8—c5* erwiederte Weiß d2—d4.

8. W. Dieses Schachgebot ist insofern von Nutzen, als darauf der Tr. h1 mit Gewinn eines Tempo's ins Spiel gebracht wird. Ein lebhaftes und höchst interessantes Spiel entsteht nach 8. Sr. f3—g5. Siehe V. Veränderung.

9. S. Um g5 nicht ohne Deckung zu lassen.

10. S. Auf L. c8—g4 nahm Weiß den B. f7 mit dem Laufer, bot Schach, und wiederholte dieses durch Sr. f3—e5, wenn der König den Laufer etwa schlug. Nach der frühern Ausgabe dieses Werkes (Seite 75) zog Schwarz 10. Sr. g8—f6 und die Folge war:

		11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
1	W.	D. d1-e2	K. f2-g1	d4-d5	S. c3-e4	d5-d6	S. e4-f6*	D. e2-e8*1)
	S.	Sr. f6-g4*	D. h6-f6	L. c8-e7	D. f6-h6	Lr. e7-f8	K. e8-d8	
2	W.						S. e4-f6*	S. f6-d7*
	S.					Lr. e7-d8	K. e8-f8	

1. Weiß setzt im nächsten Zuge, nachdem der L. d7 die Königin genommen, durch Tr. e1—e8 mat.

2. Weiß setzt in wenigen Zügen mat.

11. W. Auf Sr. f3—e5 schlug Schwarz den B. h2 mit der Königin und gewann das Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12. D. d1—f3	D. h6—f6	13) S. c3—e2	Sr. g8—h6

11. S. Mit B. g4 vorzugehen, wäre nicht so gut gewesen.
13. Weiß ist zwar um einen Springer im Nachtheil, doch wird dieser durch einen stärkern Angriff aufgewogen und steht das Spiel deßhalb ziemlich gleich.

V. Veränderung. (IV.)

Stell.: W. K. f2 — S. c3 — Sr. f3 — D., T., Tr., L. und Lr. im Lager — B. a2; b2; c2; d4; g2; h2. —
S. K., T., Tr., S., Sr. und L. im Lager — D. e6 — Lr. e7 — B. a7; b7; c7; f7; f4; g5; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. Sr. f3—g5	Lr. e7—g5	14. K. f2—g3	D. f5—h3*
9) Lr. f1—b5*	K. e8—f8	15. K. g3—f2	D. h3—h4*
10) Tr. h1—e1	Lr. g5—h4*	16) K. f2—g3	c7—c6
11. g2—g3	f4—g3	17) Lr. b5—c4	f7—f6
12. h2—g3	D. e6—f5*	18) L. c1—f4	Sr. g8—h6
13) D. d1—f3	Lr. h4—g3*	19) Tr. e1—e8*	K. f8—g7

9. S. Auf c7—c6 zöge Weiß Tr. h1—e1 und gewönne die Königin gegen einen Tr. und zwei kleine Offiziere.
10. S. Der richtige Zug wäre D. e6—g4 und die Folge gewesen:

	11.	12.	13.	14.	15.	16.
W.	Tr. e1-e8*	D. d1-g4	S. c3-d5	Sr. d5-c7	Tr. e8-e1	S. c7-a8
S.	K. f8-g7	L. c8-g4	c7-c6	L. g4-d7	c6-b5	S. b8-a6

13. S. Auf Lr. h4-e7 erhielt Weiß durch S. c3—d5 einen starken Angriff.
16. W. Rettete sich der König nach f1, so böte Schwarz durch L. c8—h3 Schach und schlüge hernach den Tr. e1 mit der Königin.
17. S. Ging die Königin zur Deckung des B. f7 nach f6, so gewann Weiß durch L. c1—h6*.
18. S. Statt dessen hätte die feindliche Königin durch D. h4—g4 auch zum Abtausch genöthigt werden können.
19. S. Oder K. f8—e8. Die Folge wäre gewesen:

	20.	21.	22.	23.	24.
W.	D. f3-e4*(1)	Lr. c4-e6*	Lr. e6-c8*	Lr. c8-e6*	T. a1-h1(2)
S.	K. e8-d7	K. d7-e8	K. e8-f7	K. f7-g7	

1. Brachte Schwarz den König nach d8 oder f8, so gewann Weiß durch L. f4-c7* oder bezüglich d6* die Königin.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
20)	L. f4—h6*	D. h4—h6	25.	S. c3—e4	S. b8—d7
21.	Tr. e8—e7*	K. g7—g6	26.	D. f3—g3*	D. h6—g5
22)	Lr. c4—f7*	K. g6—g7	27)	S. e4—g5	f6—g5
23.	Lr. f7—h5*	K. g7—f8	28.	D. g3—g5†	
24.	Tr. e7—f7*	K. f8—g8			

2. Weiß gewinnt die Königin und das Spiel.

20. W. Auf T. a1—g1 erwiederte Schwarz Tr. h8—e8 oder L. c8—g4.

22. S. Ging der König statt dessen nach g5, so erfolgte S. c3—e4* und gleich darauf mat.

27. S. Oder statt dessen S. d7—f8, so erfolgte: 28. $\frac{S.\ g5-e6*}{S.\ f8-g6}$ 29. $\underline{Tr.\ f7-g7†}$.

III. Von der Königin.

Sieben und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{c2-c4}{c7-c5}$.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	4.	D. d1—a4*	S. b8—d7
2.	c2—c4	c7—c5	5)	e2—e4	e7—e6
3)	d4—c5	d5—c4	6.	L. c1—e3	D. d8—c7

3. S. Oder D. d8—a5. Siehe I. Veränderung. Auf d5—d4 wäre die Folge:

		4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	W.	b2-b4	b4-b5	Sr. g1-f3	L. c1-a3		
	S.	a7-a5	e7-e6	f7-f6	D. d8-c7(1)		
2	W.		Sr. g1-f3	D. d1-d4	Sr. f3-d4	Sr. d4-b3	S. b1-d2
	S.		a5-b4	D. d8-d4	e7-e5	L. c8-e6	S. b8-d7(1)

1. Die Spiele stehen gleich.

5. W. Nahm die Königin den B. c4, so bot Schwarz D. d8—a5 Schach und gewann den B. c5 zurück. Dagegen ist auf c5—c6 die Folge:

	5.	6.	7.
W.		D. a4-c6	D. c6-c4
S.	b7-c6	T. a8-b8	e7-e5(1)

1. Der Vortheil des Bauern, den Weiß hat, wird durch dessen Nachtheil in der Stellung wieder aufgewogen.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7.	Lr.	f1—c4	Lr.	f8—c5	12)	D.	a4—c2	D.	c5—c2
8.	L.	e3—c5	D.	c7—c5	13.	Lr.	d3—c2		e6—e5
9.	Sr.	g1—e2	Sr.	g8—e7	14)	S.	b1—c3		a7—a6
10.	K.	rochirt	K.	rochirt	15)	Lr.	c2—b3	Sr.	e7—g6
11)	Lr.	c4—d3	S.	d7—b6					

5. S. Nicht so gut wäre e7-e5, denn die Folge würde sein:

		6.	7.	8.	9.	10.	11.
1	W.	L. c1-e3	Lr. f1-c4	D. a4-b3	Lr. c4-f7*	D. b3-e3(1)	
	S.	D. d8-c7	Lr. f8-c5	Lr. c5-e3	K. e8-d8		
2	W.				Lr. c4-f7*	D. b3-f7*	L. e3-c5(1)
	S.			S. d7-b6	D. c7-f7	K. e8-f7	
3	W.				L. e3-c5	Lr. c4-f7*(1)	
	S.			S. d7-f6	D. c7-c5		

1. Weiß befindet sich im Vortheil.

11. W. Um den Läufer durch S. d7—b6 nicht einzubüßen.

12. W. Auf D. a4—d1 zöge Schwarz Tr. f8—d8 und bände den Läufer auf mehre Züge.

12. S. Verließe die Königin anders das Feld c5, so würde Weiß f2—f4 ziehen.

14. S. Um dem feindlichen S. c3 das Feld b5 zu wehren.

15. Die Spiele stehen gleich.

I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3.	—	—	D.	d8—a5*	8.		c5—d6		f7—f6
4)	D.	d1—d2	D.	a5—d2*	9)		b2—b3	K.	e8—f7
5.	S.	b1—d2		d5—c4	10)		f2—f4	Sr.	g8—h6
6)	S.	d2—c4		e7—e6	11)		e2—e4	S.	b8—c6
7.	S.	c4—d6*	Lr.	f8—d6	12.	St.	g1—f3		e6—e5

4. W. Oder S. b1—c3. Siehe II. Veränderung.

4. S. Um nicht B. d5 umsonst zu verlieren.

6. S. Auf S. b8—a6 war die Folge:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	L. c1-e3	K. e1-d2	a2-a3	L. e3-d4	f2-f3	b2-b4	e2-e3(1)
S.	S. a6-b4	e7-e6	S. b4-a6	Sr. g8-f6	L. c8-d7	L. d7-b5	

1. Weiß befindet sich im Vortheil.

9. W. Auf L. c1—f4 zog Schwarz e6—e5.

10. W. Der Zug L. c1—a3, der von andern Schriftstellern zur Deckung des B. d6 wohl empfohlen wird, ist unnütz.

11. S. Dem Vordringen des B. e4 zu wehren.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13)		f4—f5	Sr. h6—g8	21)	Sr.	d2—c4*	K. d6—c7
14.	Lr.	f1—c4*	K. f7—e8	22.	Sr.	c4—e5	L. c6—d5
15.	Lr.	c4—e6	S. c6—d8	23)	Tr.	d1—d5	f6—e5
16.	Lr.	e6—d5	T. a8—b8	24.	L.	b2—e5*	K. c7—c8
17.	L.	c1—b2	L. c8—d7	25.	L.	e5—g7	Sr. g8—e7
18.	K.	roch. g8	L. d7—c6	26.	Tr.	d5—c5*	S. d8—c6
19.	Tr.	f1—d1	K. e8—d7	27)	L.	g7—h8	
20.	Sr.	f3—d2	K. d7—d6				

13. S. Durch die Wegnahme dieses Springers erwüchse dem schw. Spiele ein schädlicher Doppelbauer; doch wäre es gerathener gewesen, diesen Offizier gegen die beiden feindlichen Bauern e4 und f5 zu opfern, als ihn nach g8 zurückzuziehen.

21. S. Rettete sich der König statt dessen nach e7, so verfolgte ihn der feindliche L. b2 nach a3.

23. S. Die Wegnahme des feindlichen Springers war ein Fehler; dagegen wäre durch einen Angriff mit Sr. g8 nach e7 auf den feindlichen Thurm ein ziemliches Gleichgewicht des Spiels hergestellt worden.

27. Weiß befindet sich im Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
4.	S.	b1—c3	d5—c4	11.		f2—f4	f7—f6
5.	D.	d1—a4*	D. a5—a4	12.	Sr.	g1—f3	e5—e4
6.	S.	c3—a4	L. c8—d7	13)	Sr.	f3—d4	K. e8—d7
7.	S.	a4—c3	e7—e6	14)		e2—e3	b7—b5
8.	S.	c3—e4	L. d7—c6	15.		b2—b3	c4—b3
9.	S.	e4—d6*	Lr. f8—d6	16)	Sr.	d4—b5	L. c6—b5
10)		c5—d6	e6—e5	17.	Lr.	f1—b5*	K. d7—d6

10. S. Um den feindlichen L. c1 zu hindern nach f4 zur Deckung des B. d6 zu gehen.

13. VV. Fehlerhaft wäre es, den Springer etwa nach d2 oder h4 zu ziehen, weil er dort auf längere Zeit außer Thätigkeit kommen würde.

14. S. Schlüge der König aber den B. d6, dann würde Weiß Sr. d4—f5 Schach bieten und den B. g7 gewinnen.

16. S. Auf b3—a2 gewönne Weiß durch Sr. b5—c7 den T. a8.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
18)	L.	c1—a3*	K.	d6—c7	20. Lr.	f8—g7	Lr. h8—h7
19.	Lr.	a3—f8		h7—h5	21) Lr.	g7—f8	b3—a2

18. S. Rettete sich der König nach e6, so folgte 19. Lr. b5—c4*, ginge der König dann nach f5 oder d7, so gewönne Weiß durch 19. Lr. c4—d5 oder bezüglich 19. L. a3—f8.

21. Weiß ist im Vortheil einer bessern Position.

Acht und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{c2—c4}{f7—f6}$.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4		d7—d5	7) L.	f4—h2	S. d7—c5
2.		c2—c4		f7—f6	8.	e2—e4	S. c5—e4
3.	L.	c1—f4		c7—c6	9) D.	d1—h5*	K. e8—d7
4)		h2—h3		S. b8—d7	10. D.	h5—f5*	K. d7—c7
5)		c4—c5		e7—e5	11) L.	h2—e5*	K. c7—b6
6.		d4—e5		f6—e5	12. D.	f5—f4	Lr. f8—d6

4. S. Dieser Zug ist nicht gut, weil der Springer dem Laufer c8 den Ausgang versperrt. Ein gleiches Spiel hätte Schwarz durch L. c8—e6 erhalten, nämlich:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	c4-d5	e2-e3	D. d1-b3	Lr. f1-b5	S. b1-c3	0-0-0	Lr. f4-d6
S.	c6-d5	L. e6-d7	L. d7-c6	D. d8-d7	e7-e6	Lr. f8-d6	D. d7-d6

5. W. Dieser Zug führt gegen einen stärkern oder auch nur gleichen Spieler, welcher den Fehler zu benutzen weiß, den Verlust des Spiels nach sich; doch gegen einen schwächern Spieler ist er anwendbar, weil er mehre Fallen enthält. — Der beste Zug wäre S. b1—c3 gewesen.

7. S. Richtiger wäre es gewesen, den B. c5 mit dem Laufer zu nehmen, Weiß würde sich alsdann von dem Verluste des Bauern nicht wieder haben erholen können. Die nächste Folge wäre dann etwa:

	8.	5.	16.	11.	12.	13.
W.	e2-e4	e4-d5	S. b1-c3	S. c3-e2	D. d1-d2	S. e2-c3
S.	Sr. g8-f6	c6-d5	d5-d4	D. d8-a5*	Lr. c5-b4	d4-c3

9. S. Auf g7—g6 gewönne Weiß durch D. h5—e5*.

11. S. Wurde das Schach vom Lr. f8 oder S. e4 auf d6 gedeckt, so zog Weiß D. f5—f4, konnte hernach noch den B. g7 gewinnen und erhielt ein gutes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	a2—a4	Lr. d6—e5	16.	b2—b4*	K. c5—b4
14) D.	f4—e5	D. d8—e7	17. D.	e5—d4*	K. b4—b3
15.	a4—a5*	K. b6—c5	18) T.	a1—a3*	

14. S. Dieser Zug geschieht aus dem doppelten Grunde, um den B. g 7 zu decken und die feindliche Königin zum Abtausch zu bewegen.

18. Weiß setzt im zweiten Zuge mat.

Dritter Abschnitt.

Spielendungen.

Uebersicht

der

in diesem Abschnitte behandelten Spiele.

Erstes Kapitel.

Gewöhnliche Spielendungen.

I. Mat- und Remisspiele.
1—9. Spiel: König allein und mit Bauern.
10—16. Spiel: König mit Offizieren allein und mit Offizieren und Bauern verbunden.

II. Patspiele.

17. Spiel: König mit einer einzelnen Figur.

18—20. Spiel: König mit mehren Figuren.

Verschiedene gewöhnliche Patstellungen.

Zweites Kapitel.

Künstliche Spielendungen.

I. Unbedingtes Mat.

1—25. Spiel.

II Bedingtes Mat.

26—50. Spiel.

Erſtes Kapitel.

Gewöhnliche Spielendungen.

I. Mat- und Remisſpiele.

Erſtes Spiel.

Ein Bauer gegen den einzelnen König.

Bei einer ſolchen Spielendung kommt es lediglich darauf an, welcher König im entſcheidenden Momente zuerſt die Oppoſition gewinnt, d. h. ſich dem feindlichen König bis auf ein Zwiſchenfeld zuerſt gegenüber ſtellen kann. — Bei gewiſſen Stellungen — ſiehe unten I. Stellung — hängt der Gewinn der Oppoſition davon ab, daß man zuerſt am Zuge iſt, bei andern Stellungen dagegen — ſiehe II. Stellung — iſt dieſer Umſtand gleichgültig.

I. Stellung.

W. K. c1 — B. c2.
S. K. c8. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	K. c1—d2	K. c8—c7	6) K.	c5—b6	K. d7—d6
2.	K. d2—c3	K. c7—c6	7.	c2—c4	K. d6—d7
3)	K. c3—c4	K. c6—b6	8.	c4—c5	K. d7—c8
4.	K. c4—d5	K. b6—c7	9) K.	b6—c6	K. c8—b8
5.	K. d5—c5	K. c7—d7	10. K.	c6—d7	K. b8—b7

3. S. Auf K. c6—c7 zog Weiß K. c4—c5.

6. S. Auf K. d7—c8 wäre die Folge:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.	c2-c4	c4-c5	K.b6-c6	K.c6-d7	c5-c6*(1)
S.	K.c8-b8	K.b8-c8	K.c8-b8	K.b8-b7	

1. Die Fortſetzung ſ. m. im obigen Spiele vom 11. Zuge S.

9. S. Auf K. c8—d8 zöge Weiß 10. K. c6—b7, was zu gleichem Reſultate führen würde.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
18)	L.	c1—a3*	K. d6—c7	20.	Lr.	f8—g7	Lr. h8—h7
19.	Lr.	a3—f8	h7—h5	21)	Lr.	g7—f8	b3—a2

18. S. Rettete sich der König nach e6, so folgte 19. Lr. b5—c4*, ging der König dann nach f5 oder d7, so gewönne Weiß durch 19. Lr. c4—d5 oder bezüglich 19. L. a3—f8.

21. Weiß ist im Vortheil einer bessern Position.

Acht und zwanzigstes Gambitspiel.

Zug 2. $\frac{c2—c4}{f7—f6*}$

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		d2—d4	d7—d5	7)	L.	f4—h2	S. d7—c5
2.		c2—c4	f7—f6	8.		e2—e4	S. c5—e4
3.	L.	c1—f4	c7—c6	9)	D.	d1—h5*	K. e8—d7
4)		h2—h3	S. b8—d7	10.	D.	h5—f5*	K. d7—c7
5)		c4—c5	e7—e5	11)	L.	h2—e5*	K. c7—b6
6.		d4—e5	f6—e5	12.	D.	f5—f4	Lr. f8—d6

4. S. Dieser Zug ist nicht gut, weil der Springer dem Laufer c8 den Ausgang versperrt. Ein gleiches Spiel hätte Schwarz durch L. c8—e6 erhalten, nämlich:

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
W.	c4-d5	e2-e3	D. d1 b3	Lr. f1-b5	S. b1-c3	0-0-0	Lr. f4-d6
S.	c6-d5	L. e6-d7	L. d7-c6	D. d8-d7	e7-e6	Lr. f8-d6	D. d7-d6

5. W. Dieser Zug führt gegen einen stärkern oder auch nur gleichen Spieler, welcher den Fehler zu benutzen weiß, den Verlust des Spiels nach sich; doch gegen einen schwächern Spieler ist er anwendbar, weil er mehre Fallen enthält. — Der beste Zug wäre S. b1—c3 gewesen.

7. S. Richtiger wäre es gewesen, den B. c5 mit dem Laufer zu nehmen, Weiß würde sich alsdann von dem Verluste des Bauern nicht wieder haben erholen können. Die nächste Folge wäre dann etwa:

	8.	5.	16.	11.	12.	13.
W.	e2-e4	e4-d5	S. b1-c3	S. c3-e2	D. d1-d2	S. e2-c3
S.	Sr. g8-f6	c6-d5	d5-d4	D. d8-a5*	Lr. c5-b4	d4-c3

9. S. Auf g7—g6 gewönne Weiß durch D. h5—e5*.

11. S. Wurde das Schach vom Lr. f8 oder S. e4 auf d6 gedeckt, so zog Weiß D. f5—f4, konnte hernach noch den B. g7 gewinnen und erhielt ein gutes Spiel.

Zweites Spiel.

Laufer und Bauer gegen den König allein.

Steht der Bauer auf der Thurmlinie und ist das Eckfeld, auf welchem er zur Dame werden soll, von der entgegengesetzten Farbe des Laufers — siehe unten I. Stellung — so wird das Spiel remis, wenn der feindliche König jenes Eckfeld zuerst einnimmt; ist dagegen der Laufer von der Farbe des bezüglichen Eckfeldes — siehe II. Stellung — oder der Bauer steht auf einer andern Linie, als der des Thurmes — siehe III. Stellung — in welchem letzten Falle die Farbe des Laufers dann gleichgültig ist, so kommt der Bauer in die Dame und gewinnt das Spiel.

I. Stellung.

W. K. g8 — L. b1 — B. h2. —
S. K. h5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	h2—h4	K. h5—h6	4.	h4—h5	K. g8—g7
2. K.	g3—g4	K. h6—g7	5.	h5—h6*	K. g7—g8
3. K.	g4—g5	K. g7—g8	6) K.	g5—g6	K. g8—h8

6. Entweder muß Weiß pat stellen oder remis machen.

II. Stellung.

W. K. b3 — Lr. g2 — B. a2.
S. K. a5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	a2—a4	K. a5—a6	6)	a5—a6*	K. b7—c7
2. K.	b3—b4	K. a6—b6	7. Lr.	f1—g2	K. c7—b8
3.	a4—a5*	K. b6—a6	8) K.	b5—b6	K. b8—c8
4. Lr.	g2—f1*	K. a6—a7	9)	a6—a7	
5. K.	b4—b5	K. a7—b7			

6. S. Ging der König nach a7, so war die Folge:

	7.	8.	9.	10.	11.
W.	Lr. f1-h3	K. b5-b6	Lr. h3-g4	a6-a7*	Lr. g4-f3†
S.	K. a7-b8	K. b8-a8	K. a8-b8	K. b8-a8	

8. W. Oder

	8.	9.	10.	11.	12.	13.
W.	Lr. g2-h3	Lr. h3-g4	K. b5-b6	Lr. g4-f5	a6-a7*	Lr. f5-e4†
S.	K. b8-a7	K. a7-a8	K. b8-a8	K. a8-b8	K. b8-a8	

9. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

III. Stellung.

W. K. b3 — Lr. f3 — B. b4. —
S. K. b5. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1. Lr.	f3—e4	K. b5—b6	5.	b4—b5	K. b8—c8
2. K.	b3—c4	K. b6—c7	6. K.	b6—a7	K. c8—c7
3. K.	c4—b5	K. c7—c8	7)	b5—b6*	
4. K.	b5—b6	K. c8—b8			

7. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

Drittes Spiel.

Springer und Bauer gegen den König allein.

Der Bauer wird mit Hülfe eines Springers jedes Mal in die Dame geführt und gewinnt das Spiel — siehe I. Stellung. — Nur muß man sich hüten, daß Springer und Bauer vom Könige zugleich so angegriffen werden, daß eine von den beiden Figuren verloren geht und den feindlichen König, wenn der Bauer übrig bleibt, auch noch die Opposition gewinnt — siehe II. Stellung. —

I. Stellung.

W. K. d3 — S. b3 — B. a4. —
S. K. b4. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1)	a4—a5	K. b4—b5	6. K.	b5—b6	K. b8—a8
2. K.	d3—d4	K. b5—a6	7. S.	b3—d4	K. a8—b8
3. K.	d4—c5	K. a6—b7	8. S.	d4—e6	K. b8—a8
4. K.	c5—b5	K. b7—a7	9. S.	e6—c7*	K. a8—b8
5.	a5—a6	K. a7—b8	10)	a6—a7*	

1. S. Nahm der König den Springer, so zog der feindliche B. a5 ungehindert in die Dame.
10. Der Bauer geht ungehindert in die Dame.

II. Stellung.

W. K. e3 — S. d6 — B. c4. —
S. K. c5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. K. e3—d3	K. c5—d6	3. c4—c5	K. c6—c7
2. K. d3—d4	K. d6—c6	4) K. d4—d5	K. c7—d7

4. Schwarz bleibt in Opposition und ist daher der gegnerische Bauer nicht in die Dame zu bringen.

Viertes Spiel.

Springer und Laufer gegen den König allein.

Das Mat mit diesen beiden Offizieren kann nur dann bewerkstelligt werden, wenn man den feindlichen König in ein Eckfeld von der Farbe des im Felde stehenden Laufers getrieben hat. Es ist nothwendig, dieses Spiel so oft zu wiederholen, bis man es sich ganz zu eigen gemacht hat. Nun ist es zwar ein Leichtes, den König von jedem beliebigen Punkte aus nach dem Eckfelde von der entgegengesetzten Farbe zu treiben, indessen von hier aus, wo das Spiel keine Modificationen mehr zuläßt, muß man die Züge genau kennen, weil ohne diese Kenntniß das Mat sehr erschwert, von einem gewandten Spieler selbst in Praxi nicht selten unmöglich gemacht wird.

Stellung.

W. K. e4 — L. e3 — S. d3.
S. K. e6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. L. e3—f4	K. e6—d7	8. S. c5—e6	K. a7—a6
2. K. e4—d5	K. d7—d8	9. S. e6—c7*	K. a6—a7
3. K. d5—d6	K. d8—c8	10. L. d2—e3*	K. a7—b8
4) S. d3—c5	K. c8—b8	11. L. e3—d4	K. b8—c8
5. K. d6—c6*	K. b8—c8	12. L. d4—a7	K. c8—d8
6. L. f4—g5	K. c8—b8	13) S. c7—d5	K. d8—c8
7. L. g5—d2	K. b8—a7	14. S. d5—e7	K. c8—d8

4. S. Der König sucht ein weißes Eckfeld zu erreichen, weil er, wegen der entgegengesetzten Farbe des feindlichen Laufers, daselbst nicht mat gesetzt werden kann.

13. S. Oder K. d8—e8. Siehe I. Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
15.	K.	c6—d6	K. d8—e8	22.	K.	f6—g6	K. g8—f8
16)	K.	d6—e6	K. e8—f8	23.	L.	a5—b4*	K. f8—g8
17.	S.	e7—f5	K. f8—e8	24.	S.	g7—f5	K. g8—h8
18.	L.	a7—b6	K. e8—f8	25.	L.	b4—c5	K. h8—g8
19)	L.	b6—a5	K. f8—e8	26.	S.	f5—h6*	K. g8—h8
20.	S.	f5—g7*	K. e8—f8	27.	L.	c5—d4†	
21.	K.	e6—f6	K. f8—g8				

16. S. Auf K. e8—d8 würde Schwarz L. a7—b6 Schach bieten.
19. W. Dieser müssig scheinende Zug geschieht, um ein Tempo zu gewinnen.

I. Veränderung.

Stell.: W. K. c6 — L. a7 — S. d5. —
S. K. d8. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13.	—	—	K. d8—e8	20.	K.	e7—f7	K. h7—h6
4)	L.	a7—d4	K. e8—f7	21.	L.	d4—f6	K. h6—h7
15)	S.	d5—f4	K. f7—e7	22.	L.	f6—g5	K. h7—h8
16.	K.	c6—c7	K. e7—f7	23.	S.	f4—g6*	K. h8—h7
17)	K.	c7—d7	K. f7—f8	24.	S.	g6—f8*	K. h7—h8
18)	K.	d5—e6	K. f8—g8	25.	L.	g5—f6†	
19.	K.	e6—e7	K. g8—h7				

14. W. Dieses war ein nothwendiger Zug, um den feindlichen König zu hindern, wieder ins Freie zu kommen.
14. S. Ging der König nach e8 zurück, so zog Weiß 15. K. c6—d6 und 16. S. d5—e7.
15. W. Um den feindlichen König nicht nach g6 oder e6 und damit ins Freie zu lassen.
17. S. Oder statt dessen K. f7—g7, dann aber zöge Weiß seinen König nach e7 und führte das Mat um einige Züge früher herbei.
18. S. Auf K. f8—e8 erwiederte Weiß L. d4—b6.

Fünftes Spiel.

Zwei Laufer gegen den König allein.

Die Laufer können den König nur in einem der vier Eckfelder mat machen. Das Mat zu bewerkstelligen ist nicht schwer, indessen erfordert das Spiel die größte Aufmerksamkeit, um dahin zu sehen, daß der König, was,

während er nach dem Eckfelde getrieben wird, leicht angeht, nicht pat gesetzt wird.

Stellung.

W. K. d4 — L. d2 — Lr. d8. —
S. K. d6. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1)	L. d2—g5	K. d6—e6	8.	Lr. d7—c8	K. a6—a7
2.	Lr. d8—g6	K. e6—d6	9.	L. d8—c7	K. a7—a8
3.	Lr. g6—f5	K. d6—c6	10.	K. c5—c6	K. a8—a7
4.	L. g6—e7	K. c6—b5	11.	L. c7—d6	K. a7—a8
5.	Lr. f5—d7*	K. b5—b6	12.	K. c6—c7	K. a8—a7
6.	L. e7—d8*	K. b6—b7	13.	L. d6—c5*	K. a7—a8
7.	K. d4—c5	K. b7—a6	14.	Lr. c8—b7†	

1. W. Die Laufer müssen so benutzt werden, daß der feindliche König durch sie immer mehr eingeschränkt, endlich nach einem der Randfelder und von da mit Hülfe des Königs nach dem nächsten Eckfelde, auf welchem er mat gesetzt werden soll, getrieben wird.

Sechstes Spiel.

Zwei Bauern gegen einen.

Mit zwei Bauern gegen einen gewinnt man in der Regel das Spiel. Es kommt hier darauf an, daß man, um den König an der Deckung seines Bauern zu hindern, Tempi und in Folge davon den einzelnen Bauer umsonst gewinne — siehe erste Stellung. — Der Gegner dagegen sucht entweder seinen Bauer gegen einen der feindlichen zu wechseln und dann, — wie es oben im ersten Spiele dieses Abschnitts bereits erörtert ist, — die Opposition zu gewinnen, oder er trachtet gleich anfangs diese dergestalt zu ergreifen, daß der einzelne Bauer — siehe II. Stellung — gar nicht angegriffen werden kann, in welchen Fällen das Spiel remis wird.

I. Stellung.

W. K. a3 — B. d3; c3. —
S. K. d6 — B. d5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	K. a3—a4	K. d6—c6	2.	d3—d4	K. c6—b6

1. In dieser Position ist es gleichgültig, wer zuerst am Zuge ist; wäre es z. B. Schwarz, so könnte etwa auf folgende Weise gespielt werden:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3. K. a4—b4	K. b6—c6	7. K. b6—c5	K. d7—e6
4. K. b4—a5	K. c6—c7	8. K. c5—c6	K. e6—e7
5. K. a5—b5	K. c7—d6	9) K. c6—d5	
6. K. b5—b6	K. d6—d7		

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1	W.		K.a3-a4	c3-c4	K.a4-b4	c4-c5	K.b4-b5	K.b5-c4(1)
	S.	K.d6-c5	d5-d4	K.c5-b6	K.b6-c6	K.c6-d5	K.d5-e5	
2	W.		K.a3-b4	K.b4-c5	K.c5-d5	c3-c4	c4-c5(2)	
	S.	K.d6-e5	K.e5-f4	K.f4-e3	K.e4-d3	K.d3-c3		

1. Weiß gewinnt den B. d 5 und führt die seinigen in die Dame.
2. Weiß bringt seinen Bauer in die Dame.

9. Es ist für Weiß ein leichtes, seine Bauern in die Dame zu bringen.

II. Stellung.

W. K. g 2 — B. c 5. —
S. K. g 8 — B. b 5; c 6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. K. g2—f3	K. g8—f7	5. K. d3—c3	K. c7—b7
2) K. f3—e3	K. f7—e6	6. K. c3—b3	K. b7—a6
3) K. e3—e4	K. e6—d7	7. K. b3—b4	K. a6—b7
4. K. e4—d3	K. d7—c7	8) K. b4—b3	

1. Weiß sucht in diesem Spiele die Opposition zu gewinnen, darf dabei aber den B. b 5 nicht aus der Acht lassen, so daß dieser dem Könige nicht voreilen und in die Dame kommen kann.

2. W. Jetzt schon nach e 4 zu gehen, wäre fehlerhaft, weil Schwarz alsdann nach e 6 ziehen, die Opposition und damit auch den B. c 5 gewinnen würde, etwa auf folgende Weise:

	3.	4.	5.	6.	7.
W.	K.e4-d4	K.d4-d3	K.d3-c3	K.c3-b4	K.b4-b3
S.	K.e6-f5	K.f5-e5	K.e5-d5	K.d5-d4	K.d4-c5

3. W. Diese Position sucht der w. König mit gehöriger Beachtung des feindlichen B. b 5 beizubehalten.

8. Da Schwarz den feindlichen B. c 5 nicht abreichen und eben so wenig einen seiner Bauern in die Dame bringen kann, so muß das Spiel als remis aufgehoben werden.

Siebentes Spiel.

Ein Springer gegen einen Bauer.

Dieſes iſt ein Remisſpiel, indem es nicht gehindert werden kann, daß der Springer ſich gegen den Bauer aufopfert — ſiehe I. Stellung —. Doch gibt es Ausnahmsfälle — ſiehe II. Stellung — in welchen der Springer gegen den einzelnen Bauer das Spiel gewinnt.

I. Stellung.

W. K. d6 — B. d7. —
S. K. g8 — S. d8. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. K. d6—e7	S. d8—c6*	2) K. e7—d6	S. c6—d8

2. S. Auf K. e7—e8 zieht Weiß K. g3—f4 u. ſ. w.

II. Stellung.

W. K. f1 — S. d2. —
S. K. h2 — B. h3. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. K. f1—f2	K. h2—h1	3. S. f1—g3†	
2. S. d2—f1	B. h3—h2		

Achtes Spiel.

Ein Springer gegen zwei Bauern.

Dieſes iſt ein Remisſpiel, wenn es dem Könige gelingt, ſich vor die beiden feindlichen Bauern zu ſtellen; jener kann es dann nicht mehr hindern, daß der Springer gegen beide, oder auch nur gegen einen Bauer und Gewinnung der Oppoſition geopfert wird — ſiehe I. Stellung. — Steht dagegen der König hinter den feindlichen Bauern — ſie II. Stellung —, ſo wird in den meiſten Fällen einer derſelben in die Dame rücken und das Spiel gewinnen. Endlich gibt es noch einen dritten Fall — ſiehe III. Stellung — in welchem der Springer gegen zwei Bauern das Spiel gewinnt.

I. Stellung.

W. K. c4 — B. c5; d4. —
S. K. c7 — S. f2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. d4—d5	S. f2—d1	2) K. c4—b5	S. d1—c3*

2. W. Auf c5—c6 oder d5—d6* ſetzte Schwarz ſeinen König auf c6

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3. K.	b5—c4	S. c3—d5	5.	c5—c6	K. d7—c7	
4. K.	c4—d5	K. c7—d7	6) K.	d5—c5	K. c7—c8	

bezüglich d6 fest, eilte alsdann mit dem Springer herbei und gewann beide Bauern.

6. M. vergl. oben. Das Spiel wird remis oder pat.

II. Stellung.

W. K. e6 — B. c5; d5. —
S. K. c4 — S. d2. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1)	d5—d6	S. d2—f3	5. K.	c7—b6	S. d4—e6	
2.	d6—d7	S. f3—d4*	6.	c5—c6	L. c4—d5	
3. K.	e6—d6	S. d4—f5*	7)	c6—c7		
4) K.	d6—c7	S. f5—d4				

1. S. Schlüge der König den B. c5, so zöge Weiß den andern Bauern ungehindert in die Dame.

4. S. Um, zöge Weiß in die Dame, diese durch S. d4—e6 Schach zu gewinnen.

7. Weiß macht sich eine Königin und gewinnt das Spiel.

III. Stellung.

W. K. c1 — S. d8. —
S. K. a2 — B. a3; b6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. K.	c1—c2	b6—b5	4. S.	b4—d3	b5—b4	
2) S.	d8—c6	K. a2—a1	5. S.	d3—c1	b4—b3*	
3. S.	c6—b4	a3—a2	6. S.	c1—b3†		

2. S. Statt dessen b5—b4, so war die Folge: 3. $\frac{\text{S. c6—b4*}}{\text{K. a2—a1}}$ 4. $\frac{\text{K. c2—c1}}{\text{b3—b2}}$ 5. $\underline{\text{S. b4—c2†}}$.

Neuntes Spiel.

Laufer und Bauer gegen zwei Bauern.

Laufer und Bauer gewinnen in den meisten Fällen gegen zwei Bauern das Spiel, weil die zum Gewinn führende Position — siehe I. Stellung — vom Gegner nur selten verhindert werden kann. Remis wird das Spiel,

wenn eine Position herbeigeführt wird, nach welcher der Abtausch der zwei Bauern gegen den einzelnen — siehe II. Stellung — unvermeidlich wird.

I. Stellung.

W. K. b8 — B. b4; c4. —
S. K. b7 — Lr. e7 — B. d6. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1)		c4—c5	d6—d5	6. K.	a8—b8	Lr. e5—f6	
2. K.	b8—c8	Lr. e7—f6*	7. K.	b8—a8	Lr. f6—c3		
3. K.	c8—b8	K. b7—c6	8. K.	a8—b8	Lr. c3—b4		
4) K.	b8—a4	Lr. f6—e5	9.	c5—c6	Lr. b4—d6		
5) K.	a4—a8	K. c6—b5	10) K.	b8—c8.	K. b5—c6		

1. W. Zöge statt dessen der König nach c3, dann vertriebe ihn Weiß durch Lr. e7—f6 Schach.
4. S. Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als um ein Tempo zu gewinnen.
5. W. Zöge der König nach a5, so ginge Weiß mit dem B. d5 ungehindert in die Dame.
10. Es ist nicht mehr zu hindern, daß Weiß seinen B. d5 in die Dame zieht.

II. Stellung.

W. K. c8 — B. b4; c4. —
S. K. b7 — Lr. a7 — B. d6. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.		c4—c5	d6—d5	3.		b4—b5*	K. c6—b5
2. K.	c8—d4	K. b7—c6	4) K.	d4—d5	Lr. a7—c5		

4. Das Spiel ist remis. — Der Unterschied zwischen dieser und der vorigen Stellung liegt vornehmlichst darin, daß es dem Weißen hier möglich ist, den schwarzen Laufer außer Thätigkeit zu halten. Wäre Schwarz daher zuerst am Zuge gewesen, oder hätte überhaupt Gelegenheit gehabt, den Laufer nach d4 oder e3 herauszubringen, so würde dieser das Spiel gewonnen haben.

Zehntes Spiel.

Laufer und Bauer gegen Laufer.

Am häufigsten ist es nicht zu vermeiden, daß der Laufer gegen den Bauer geopfert wird, oder — siehe I. Stellung — der König vor dem Bauer sich so feststellt, daß dieser im Fortgange gehindert und das Spiel auf diese Weise remis wird. Nur in dem einen Fall wird das Spiel durch die

Uebermacht des Bauern gewonnen, wenn dieser weit genug vorgerückt, vor dem Schlage des feindlichen Laufers durch den eigenen — siehe II. Stellung — geschützt werden kann.

I. Stellung.

W. K. f3 — L. g1 — B. g2. —
S. K. c4 — Lr. e7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	f3—e4	Lr. e7—h4	7.	K.	f5—g6	K. d5—e6
2.		g2—g4	Lr. h4—e7	8.	L.	f4—g5	Lr. h4—e1
3)	L.	g1—e3	Lr. e7—h4	9.	K.	g6—h5	K. e6—f7
4.	K.	e4—f5	K. c4—d5	10.	L.	g5—f4	K. f7—g8
5.	L.	e3—g5	Lr. h4—e1	11)		g4—g5	Lr. e1—c3
6)	L.	g5—f4	Lr. e1—h4				

3. S. Der Laufer bewahrt diese Linie, um den feindlichen Bauer am Vorrücken zu hindern.
6. W. Auf L. g5—e7 erwiederte Schwarz Lr. e1—d2.
11. Da der schw. König aus seiner Position nicht zu vertreiben ist und dessen Laufer beständig hin und her gezogen werden kann, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f6 — Lr. e2 — B. b6. —
S. K. h6 — L. g2. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	f6—e6	K. h6—g6	8.		b7—b8D.	K. e6—f7
2)	K.	e6—d6	L. g2—b7	9.	D.	b8—d6	K. f7—e8
3.	K.	d6—c7	L. b7—a8	10.	D.	d6—d7*	K. e8—f8
4.	Lr.	e2—b5	K. g6—f6	11.	D.	d7—h7	K. f8—e8
5.	Lr.	b5—c6	L. a8—c6	12.	D.	h7—g7	K. e8—d8
6.	K.	c7—c6	K. f6—e7	13.	D.	g7—f8†	
7.		b6—b7	K. e7—e6				

2. S. Auf L. g2—a8 wäre dagegen die Folge:

	3.	4.	5.
W.	Lr. e2—b5	Lr. b5—c6	K. d6—c6(1)
S.	L. a8—f3	L. f3—c6	

1. Der Bauer b6 geht ungehindert in die Dame.

II. Stellung.

W. K. e3 — S. d6 — B. c4. —
S. K. c5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. K.	e3—d3	K. c5—d6	3.	c4—c5	K. c6—c7	
2. K.	d3—d4	K. d6—c6	4) K.	d4—d5	K. c7—d7	

4. Schwarz bleibt in Oppoſition und iſt daher der gegneriſche Bauer nicht in die Dame zu bringen.

Viertes Spiel.

Springer und Laufer gegen den König allein.

Das Mat mit dieſen beiden Offizieren kann nur dann bewerkſtelligt werden, wenn man den feindlichen König in ein Eckfeld von der Farbe des im Felde ſtehenden Laufers getrieben hat. Es iſt nothwendig, dieſes Spiel ſo oft zu wiederholen, bis man es ſich ganz zu eigen gemacht hat. Nun iſt es zwar ein Leichtes, den König von jedem beliebigen Punkte aus nach dem Eckfelde von der entgegengeſetzten Farbe zu treiben, indeſſen von hier aus, wo das Spiel keine Modificationen mehr zuläßt, muß man die Züge genau kennen, weil ohne dieſe Kenntniß das Mat ſehr erſchwert, von einem gewandten Spieler ſelbſt in Praxi nicht ſelten unmöglich gemacht wird.

Stellung.

W. K. e4 — L. e3 — S. d3.
S. K. e6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. L.	e3—f4	K. e6—d7	8. S.	c5—e6	K. a7—a6	
2. K.	e4—d5	K. d7—d8	9. S.	e6—c7*	K. a6—a7	
3. K.	d5—d6	K. d8—c8	10. L.	d2—e3*	K. a7—b8	
4) S.	d3—c5	K. c8—b8	11. L.	e3—d4	K. b8—c8	
5. K.	d6—c6*	K. b8—c8	12. L.	d4—a7	K. c8—d8	
6. L.	f4—g5	K. c8—b8	13) S.	c7—d5	K. d8—c8	
7. L.	g5—d2	K. b8—a7	14. S.	d5—e7	K. c8—d8	

4. S. Der König ſucht ein weißes Eckfeld zu erreichen, weil er, wegen der entgegengeſetzten Farbe des feindlichen Laufers, daſelbſt nicht mat geſetzt werden kann.

13. S. Oder K. d8—e8. Siehe I. Veränderung.

II. Stellung.

W. K. e5 — L. g5 — B. h4. —
S. K. f7 — L. g4 — B. f5; g6; h5. —

Da der Laufer g5 die feindlichen Bauern vorzugehen hindert, so ist das Spiel remis.

Die nämlichen in den beiden Stellungen erörterten Verhältnisse treten ein, wenn bei den Laufern von verschiedener Farbe der eine fünf Bauern und der andere nur zwei hat. Siehe III. und IV. Stellung.

III. Stellung.

W. K. c5 — L. d2 — B. b4; c3; d3; g3; h3. —
S. K. g6 — L. d5 — B. b5; c6; g5. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	c3—c4		b5—c4	7. K.	c5—d6	K.	f6—f7
2.	d3—c4	L.	d5—g2	8.	b5—b6	K.	f7—e8
3.	h3—h4		g5—h4	9. K.	d6—c7	K.	e8—e7
4.	g3—h4	L.	g2—f3	10.	h4—h5	K.	e7—f6
5.	b4—b5		c6—b5	11.	b6—b7	L.	f3—b7
6.	c4—b5	K.	g6—f6	12) K.	c7—b7		

12. Weiß führt seinen B. h5 in die Dame. M. vergl. hierüber das zweite Spiel dieses Abschnitts, II. Stellung.

IV. Stellung.

W. K. c2 — L. f4 — B. b4; c3; d4; g3; h4. —
S. K. c4 — L. g4 — B. b5; e6; h5. —

In dieser Stellung ist das Spiel als remis aufzuheben, weil Weiß ohne Verlust keinen Bauer bewegen kann.

Zwölftes Spiel.

Thurm und Bauer gegen einen Thurm.

Dieses Spiel wird durch die Uebermacht des einzelnen Bauern gewonnen, wenn der feindliche König zu entfernt steht, um ihn mit Hülfe des Thurms an dem Eingange in die Dame zu hindern, — siehe I. Stellung — steht der feindliche König aber vor dem Bauer, — siehe II. Stellung — so ist das Spiel, weil der Bauer alsdann nicht in die Dame gebracht werden kann, remis.

während er nach dem Eckfelde getrieben wird, leicht angeht, nicht pat gesetzt wird.

Stellung.

W. K. d4 — L. d2 — Lr. d3. —
S. K. d6. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1)	L.	d2—g5	K. d6—e6	8.	Lr.	d7—c8	K. a6—a7
2.	Lr.	d3—g6	K. e6—d6	9.	L.	d8—c7	K. a7—a8
3.	Lr.	g6—f5	K. d6—c6	10.	K.	c5—c6	K. a8—a7
4.	L.	g6—e7	K. c6—b5	11.	L.	c7—d6	K. a7—a8
5.	Lr.	f5—d7*	K. b5—b6	12.	K.	c6—c7	K. a8—a7
6.	L.	e7—d8*	K. b6—b7	13.	L.	d6—c5*	K. a7—a8
7.	K.	d4—c5	K. b7—a6	14.	Lr.	c8—b7†	

1. W. Die Laufer müssen so benutzt werden, daß der feindliche König durch sie immer mehr eingeschränkt, endlich nach einem der Randfelder und von da mit Hülfe des Königs nach dem nächsten Eckfelde, auf welchem er mat gesetzt werden soll, getrieben wird.

Sechstes Spiel.

Zwei Bauern gegen einen.

Mit zwei Bauern gegen einen gewinnt man in der Regel das Spiel. Es kommt hier darauf an, daß man, um den König an der Deckung seines Bauern zu hindern, Tempi und in Folge davon den einzelnen Bauer umsonst gewinne — siehe erste Stellung. — Der Gegner dagegen sucht entweder seinen Bauer gegen einen der feindlichen zu wechseln und dann, — wie es oben im ersten Spiele dieses Abschnitts bereits erörtert ist, — die Opposition zu gewinnen, oder er trachtet gleich anfangs diese dergestalt zu ergreifen, daß der einzelne Bauer — siehe II. Stellung — gar nicht angegriffen werden kann, in welchen Fällen das Spiel remis wird.

I. Stellung.

W. K. a3 — B. d3; c3. —
S. K. d6 — B. d5. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	a3—a4	K. d6—c6	2.		d3—d4	K. c6—b6

1. In dieser Position ist es gleichgültig, wer zuerst am Zuge ist; wäre es z. B. Schwarz, so könnte etwa auf folgende Weise gespielt werden:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
15.	K.	c6—d6	K. d8—e8	22.	K.	f6—g6	K. g8—f8
16)	K.	d6—e6	K. e8—f8	23.	L.	a5—b4*	K. f8—g8
17.	S.	e7—f5	K. f8—e8	24.	S.	g7—f5	K. g8—h8
18.	L.	a7—b6	K. e8—f8	25.	L.	b4—c5	K. h8—g8
19)	L.	b6—a5	K. f8—e8	26.	S.	f5—h6*	K. g8—h8
20.	S.	f5—g7*	K. e8—f8	27.	L.	c5—d4†	
21.	K.	e6—f6	K. f8—g8				

16. S. Auf K. e8—d8 würde Schwarz L. a7—b6 Schach bieten.
19. W. Dieser müssig scheinende Zug geschieht, um ein Tempo zu gewinnen.

I. Veränderung.

Stell.: W. K. c6 — L. a7 — S. d5. —
S. K. d8. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
13.	—	—	K. d8—e8	20.	K.	e7—f7	K. h7—h6
4)	L.	a7—d4	K. e8—f7	21.	L.	d4—f6	K. h6—h7
15)	S.	d5—f4	K. f7—e7	22.	L.	f6—g5	K. h7—h8
16.	K.	c6—c7	K. e7—f7	23.	S.	f4—g6*	K. h8—h7
17)	K.	c7—d7	K. f7—f8	24.	S.	g6—f8*	K. h7—h8
18)	K.	d5—e6	K. f8—g8	25.	L.	g5—f6†	
19.	K.	e6—e7	K. g8—h7				

14. W. Dieses war ein nothwendiger Zug, um den feindlichen König zu hindern, wieder ins Freie zu kommen.
14. S. Ging der König nach e8 zurück, so zog Weiß 15. K. c6—d6 und 16. S. d5—e7.
15. W. Um den feindlichen König nicht nach g6 oder e6 und damit ins Freie zu lassen.
17. S. Oder statt dessen K. f7—g7, dann aber zöge Weiß seinen König nach e7 und führte das Mat um einige Züge früher herbei.
18. S. Auf K. f8—e8 erwiederte Weiß L. d4—b6.

Fünftes Spiel.

Zwei Laufer gegen den König allein.

Die Laufer können den König nur in einem der vier Eckfelder mat machen. Das Mat zu bewerkstelligen ist nicht schwer, indessen erfordert das Spiel die größte Aufmerksamkeit, um dahin zu sehen, daß der König, was,

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
5. D.	d3—d2*	K. f2—f1	9. K.	b4—c3	K. e1—d1
6. D.	d2—f4*	K. f1—g2	10. K.	c3—d3	K. d1—c1
7. D.	f4—e3	K. g2—f1	11. D.	f3—h1*	e2—e1D*
8. D.	e3—f3*	K. f1—e1	12. D.	h1—e1†	

Vierzehntes Spiel.

Königin gegen Thurm.

Dieses Spiel wird von der Königin unbedingt gewonnen. — Es kommt hier darauf an, daß man den feindlichen König nach einer Randlinie treibe und den Thurm mit Hülfe seines Königs zu gewinnen suche. Doch ist, um nicht pat zu stellen, ein äußerst vorsichtiges Spiel erforderlich.

Stellung.

W. K. d4 — D. f4. —
S. K. e7 — T. e6. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) K.	d4—d5	T. e6—f6	7. D.	g4—d4	T. c6—h6
2. D.	f4—g5	K. e7—f7	8. D.	d4—d7*	K. f7—g8
3. K.	d5—e5	T. f6—e6*	9) K.	f5—g5	T. h6—h2
4. K.	e5—f5	T. e6—c6	10. D.	d7—d8*	K. g8—h7
5. D.	g5—h5*	K. f7—g7	11. D.	d8—c7*	K. h7—g8
6) D.	h5—g4*	K. g7—f7	12) D.	c7—h2	

1. S. Um den Thurm in Folge eines Schachgebots nicht zu verlieren, ist es nothwendig, ihn in der Nähe des Königs zu halten.
6. S. Auf K. g7—h7 folgte D. h3*.
9. S. Oder T. h6—h7. Siehe I. Veränderung.
12. Weiß gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
9.	— —	T. h6—h7	12. D.	e8—d7*	K. g7—g8
10. D.	d7—e8*	K. g8—g7	13. D.	d7—c8*	K. g8—g7
11) K.	g5—f5	T. h7—h8	14) D.	d8—c7*	K. g7—g8

11. S. Auf T. h7—h8 bot Weiß durch D. nach g6 Schach und bald darauf mat.
14. S. Auf K. nach h6 folgte D. c7—f4* und in wenigen Zügen mat.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
15) K.	f5—g6	T. h8—g8*	17. D.	g8—e5	K.	f8—g8
16. D.	c7—g8	K. g8—f8	18. D.	e5—g7†		

15. S. Der einzige Zug, mit welchem das Spiel noch um wenige Züge hingehalten werden kann.

Funfzehntes Spiel.

Königin gegen Thurm und Bauer.

Dieses ist ein Remisspiel, wenn der Bauer noch unverrückt im Lager und der König hinter oder neben ihm, auch der Thurm in der Nähe sich befindet — siehe I. Stellung — weil in diesem Falle der feindliche König gehindert wird, sich jenem zu nahen und ohne dessen Hülfe die Königin allein nicht mat setzen kann. Dagegen aber gewinnt die Königin das Spiel, wenn jener Bauer schon von der Stelle gerückt ist, — siehe II. Stellung — weil der König in diesem Falle hinterwärts angegriffen, von seinem Bauer hinweggedrängt und dieser, und damit auch das Spiel, gewonnen werden kann.

I. Stellung.

W. K. f5 — D. h8. —
S. K. f8 — T. e6 — B. f7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	h8—h8*	K. f8—e7	3) D.	h4—d8*	K.	f8—g7
2. D.	h8—h4*	K. e7—f8				

3. Da Schwarz nicht gezwungen werden kann, diese Position aufzugeben, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f4 — D. d8. —
S. K. f7 — T. e5 — B. f6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	d8—h8	T. e5—g5	4. D.	e4—g6	T.	e5—g5
2. D.	h8—h7*	K. f7—e6	5. D.	g6—e8*	K.	e6—d6
3. D.	h7—e4*	T. g5—e5	6) D.	e8—f7		

6. Weiß gewinnt den Bauer und mit diesem auch das Spiel.

Sechszehntes Spiel.

Thurm und Laufer gegen Thurm.

Ueber das Resultat dieser Spielendung ist man von jeher verschiedener Meinung gewesen und ist es, da noch immer eine vollständige Analyse dieses Falles fehlt, bis jetzt noch. Vor Philidor hielten bedeutende Autoren das Spiel für remis und äußert sich namentlich Gustavus Selenus im letzten Absatz S. 163 hierüber, wie folgt:

„Imgleichen, wan Einer nuhr einen Rochen: der Ander aber, einen Rochen und Schützen hat: so kan dieser, jehnem schwerlich, so fern Er, mit dem einzigen Rochen, scharf spielet, abgewinnen. Dan Er den Rochen, an einen solchen Ort leichtlich setzen kan, dadurch, zur verhütung des Schach-Mattes, die verwechslung der Rochen verursachet, und sein König, mit dem Schützen, folgendes nuhr eingesperret wird." — Philidor dagegen glaubte, daß Thurm und Laufer gegen Thurm allein gewinnen müsse. Er folgerte diese Ansicht aus einer angenommenen Position — siehe I. Stellung — die er für den einzelnen Thurm noch für die günstigste hielt. Indessen bald darauf sprach schon die Pariser Gesellschaft (Amateurs 1775) ihren Zweifel dagegen aus und behauptete, ohne jedoch bestimmte Züge anzugeben, daß in einer gewissen Position — siehe II. Stellung — ein Mat nicht abzusehen wäre. In neuester Zeit ist die Frage streitiger als je geworden, indem beide Ansichten in den hervorragendsten Schriftstellern ihre Vertheidiger gefunden haben; so sagt unter andern z. B. De la Bourdonnais, mit Rücksicht auf gewisse Positionen — siehe III. Stellung — (Palmède II. 1837. S. 525): nous avouons que nous mêmes, d'abord de l'opinion de Philidor, nous en avons changé — —. Dagegen wird in Chess Player's Chronicle II. vom 18. Decbr. 1841 die Behauptung aufgestellt, daß der Thurm und Laufer stets gewinnen müssen. Auf beiden Seiten hat man seine Ansicht durch eine Ausführung gewisser Positionen — siehe III. Stellung — zu vertheidigen gesucht. Ein Mehres davon und ziemlich ausführlich behandelt findet man diese Spielendung in v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. II. Abschn. III. §. 2. Seite 39 — 47.

Was nun unsere eigene Ansicht über dieses Spiel betrifft, so geben wir gern zu, daß es zufällige Positionen gibt, in welchen Thurm und Laufer gegen den Thurm allein gewinnen muß — eben so gut, wie es ja Positionen gibt, nach welchen der einzelne Springer gegen zwei Bauern das Mat erzwingt, während nach andern die Königin gegen einen einzelnen Bauer nur

remis macht. Daß endlich ein Mat nur am Rande des Brettes und so, daß die Könige sich gegenüber stehen, bewerkstelligt werden kann, pflichte ich noch ganz besonders Lewis (Lessons II. S. 304) bei, da von der Mitte des Brettes aus eine solche Position gar nicht einmal zu erzwingen steht, und ein solches Spiel — siehe IV. Stellung — dann gewiß unentschieden bleibt.

Zur übersichtlichern Vergleichung der gegebenen Auflösungen folgten wir hinsichtlich der verwechselten Farbe dem e. Handbuche des Schachspiels.

I. Stellung.

W. K. d8 — T. e7. —

S. K. d6 — T. f1 — L. d5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	— —	T. f1—f8*	5) T.	e1—c1	L.	d5—b3
2) T.	e7—e8	T. f8—f7	6) K.	d8—c8	T.	b7—b4
3) T.	e8—e2	T. f7—g7	7. K.	c8—d8	T.	b4—f4
4. T.	e2—e1	T. g7—b7	8) T.	c1—e1	L.	b3—a4

1. Wäre zufällig Weiß am Zuge, so würde dieser T. e7 — d7 Schach bieten, dieses Schach verfolgen und dann mit dem Könige wieder nach der Mitte des Brettes gehen, kurz, es mußte in der gegebenen Stellung alsdann, wie die Pariser Gesellschaft Seite 300 sehr richtig bemerkt, erst eine neue Methode erfunden werden, um ein unausweichbares Mat zu bewerkstelligen.

2. S. Um das Spiel zu gewinnen, muß Weiß gezwungen werden, mit dem Thurme nach e1 oder e3 zu gehen.

3. W. Ging der Thurm statt dessen nach g8 oder h8, so zog Schwarz 4. T. f7 — a7 und drohte sogleich mat.

3. S. Auf T. f7 nach b7 oder a7 erwiederte Weiß T. e2 — c2.

5. W. Auf K. d8 — c8 wäre die Folge:

	5.	6.	7.	8.	9.
W.		T. e1-b1	K. c8-b8	K. b8-a7	K. a7-b6
S.	T. b7-a7	T. a7-f7	T. f7-f8*	T. f8-a8*	T. a8-b8†(1)

1. Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

6. W. Auf T. c1 — c3 würde Schwarz L. b3 — e6 erwiedern und die weitere Folge wäre:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
W.	T. c3-d3	T. d3-c3	K. d8-c8	K. c8-b8	K. b8-c8	K. c8-d8
S.	L. e6-d5	T. b7-d7*	T. d7-f7	T. f7-b7*	T. b7-b4	L. d5-c4(1)

1. Geht der weiße König nach c8 zurück, so bietet Schwarz mit L. nach e6 Schach, wiederholt es mit T. nach b8 und setzt darauf mat.

8. W. Dagegen ist auf K. d8 — c8 die Folge: 8. L. b3-d5 9. K. c8-b8 / T. f4-a4.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
9. K.	d8—c8	L.	a4—c6	11. K.	c8—b8	T.	f4—a4
10. T.	e1—d1*	L.	c6—d5	12) T.	d1—d5	K.	d6—d5

12. W. um durch T. a4—a8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden.
12. Schwarz setzt mit dem übrig gebliebenen Thurm bald Schachmat.

II. Stellung.*)

W. K. c8 — T. d7. —
S. K. c6 — T. e1 — Lr. c5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	— —	T.	e1—e8*	4. K.	c8—b8	T.	a7—b7*
2. T.	d7—d8	T.	e8—e7	5. K.	b8—a8	Lr.	c5—d6
3) T.	d8—g8	T.	e7—a7	6) T.	g8—c8*	Lr.	d6—c7

*) In der hier angegebenen Stellung, behauptet die Pariser Gesellschaft, sei kein nothwendiges Mat abzusehen; dagegen hält man im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 40 diese Behauptung für ungegründet, zumal Lolli — Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi. Bologna 1763. Fol. Seite 424 — sie schon aufgelöst haben soll. — Indessen ist die gegebene Auflösung unvollständig, und dürfte ein nothwendiges Mat in der That nicht abzusehen sein, wenn Weiß im 1. Spiele und 6. Zuge T. g8—g7 anstatt nach c8 oder g1 zieht. Siehe unten 2. Variante zum 6. Zuge.

3. W. Auf T. d8—d2 folgt T. e7—f7 und weiter

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1 W.	T.d2-d8	T.d8-g8	K.c8-b8	K.b8-c8			
1 S.	Lr.c5-e7	T.f7-f5	Lr.e7-d6*	T.f5-b5[1])			
2 W.	T.d2-d1	K.c8-b8	T.d1-c1				
2 S.	T.f7-a7	T.a7-a4	T.a4-e4[1])				
3 W.		T.d1-b1	K.c8-b8	K.b8-a8	T.b1-b7	K.a8-a8	K.a7-b8
3 S.		L.c5-a3	T.a7-e7	T.e7-e4	T e4-e5	T.e5-a5	Lr.a3-d6*[1])
4 W.			T.b1-b3	T.b3-c3*	T.c3-b3	K.c8-b8	K.b8-a8
4 S.			Lr.a3-d6	Lr.d6-c5	T.a7-c7*	T.c7-e7	T.e7-e4[1])

1. Schwarz gewinnt.

6. W. Oder wonach das Spiel gleichfalls nach Lolli verloren geht T. g8—g1, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.
1 W.	T.g8-g1(1)	K. a8-a7	T.g1-g6		
1 S.	T.b7-b8*	T.b7-b8	T.h8-h1(2)		
2 W.	T.g8-g7	K. a8-a7	K.a7-a6	T.g7-g5	T.g5-b5(5)
2 S.	T.b7-b8*	T.b8-h8(3)	T.h8-h4(4)	T.h4-e4	

Uebermacht des Bauern gewonnen, wenn dieser weit genug vorgerückt, vor dem Schlage des feindlichen Laufers durch den eigenen — siehe II. Stellung — geschützt werden kann.

I. Stellung.

W. K. f3 — L. g1 — B. g2. —
S. K. c4 — Lr. e7. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	f3—e4	Lr. e7—h4	7.	K.	f5—g6	K. d5—e6
2.		g2—g4	Lr. h4—e7	8.	L.	f4—g5	Lr. h4—e1
3)	L.	g1—e3	Lr. e7—h4	9.	K.	g6—h5	K. e6—f7
4.	K.	e4—f5	K. c4—d5	10.	L.	g5—f4	K. f7—g8
5.	L.	e3—g5	Lr. h4—e1	11)		g4—g5	Lr. e1—c3
6)	L.	g5—f4	Lr. e1—h4				

3. S. Der Laufer bewahrt diese Linie, um den feindlichen Bauer am Vorrücken zu hindern.
6. W. Auf L. g5 — e7 erwiederte Schwarz Lr. e1 — d2.
11. Da der schw. König aus seiner Position nicht zu vertreiben ist und dessen Laufer beständig hin und her gezogen werden kann, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f6 — Lr. e2 — B. b6. —
S. K. h6 — L. g2. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	f6—e6	K. h6—g6	8.		b7—b8D.	K. e6—f7
2)	K.	e6—d6	L. g2—b7	9.	D.	b8—d6	K. f7—e8
3.	K.	d6—c7	L. b7—a8	10.	D.	d6—d7*	K. e8—f8
4.	Lr.	e2—b5	K. g6—f6	11.	D.	d7—h7	K. f8—e8
5.	Lr.	b5—c6	L. a8—c6	12.	D.	h7—g7	K. e8—d8
6.	K.	c7—c6	K. f6—e7	13.	D.	g7—f8†	
7.		b6—b7	K. e7—e6				

2. S. Auf L. g2 — a8 wäre dagegen die Folge:

3.	4.	5.
W. Lr. e2—b5	Lr. b5—c6	K. d6—c6(1)
S. L. a8—f3	L. f3—c6	

1. Der Bauer b6 geht ungehindert in die Dame.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
9. K.	d8—c8	L.	a4—c6	11. K.	c8—b8	T.	f4—a4
10. T.	e1—d1*	L.	c6—d5	12) T.	d1—d5	K.	d6—d5

12. W. Um durch T. a4—a8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden.
12. Schwarz setzt mit dem übrig gebliebenen Thurm bald Schachmat.

II. Stellung.*)

W. K. c8 — T. d7. —
S. K. c6 — T. e1 — Lr. c5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	— —	T.	e1—e8*	4. K.	c8—b8	T.	a7—b7*
2. T.	d7—d8	T.	e8—e7	5. K.	b8—a8	Lr.	c5—d6
3) T.	d8—g8	T.	e7—a7	6) T.	g8—c8*	Lr.	d6—c7

*) In der hier angegebenen Stellung, behauptet die Pariser Gesellschaft, sei kein nothwendiges Mat abzusehen, dagegen hält man im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 40 diese Behauptung für ungegründet, zumal Lolli — Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi. Bologna 1763. Fol. Seite 424 — sie schon aufgelöst haben soll. — Indessen ist die gegebene Auflösung unvollständig, und dürfte ein nothwendiges Mat in der That nicht abzusehen sein, wenn Weiß im 1. Spiele und 6. Zuge T. g8—g7 anstatt nach c8 oder g1 zieht. Siehe unten 2. Variante zum 6. Zuge.

3. W. Auf T. d8—d2 folgt T. e7—f7 und weiter

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1 W.	T.d2-d8	T.d8-g8	K.c8-b8	K.b8-c8			
1 S.	Lr.c5-e7	T.f7-f5	Lr.e7-d6*	T.f5-b5[1])			
2 W.	T.d2-d1	K.c8-b8	T.d1-c1				
2 S.	T.f7-a7	T.a7-a4	T.a4-e4[1])				
3 W.		T.d1-b1	K.c8-b8	K.b8-a8	T.b1-b7	K.a8-a8	K.a7-b8
3 S.		Lr.c5-a3	T.a7-e7	T.e7-e4	T.e4-e5	T.e5-a5	Lr.a3-d6*[1])
4 W.			T.b1-b3	T.b3-c3*	T.c3-b3	K.c8-b8	K.b8-a8
4 S.			Lr.a3-d6	Lr.d6-c5	T.a7-c7*	T.c7-e7	T.e7-e4[1])

1. Schwarz gewinnt.

6. W. Oder wonach das Spiel gleichfalls nach Lolli verloren geht T. g8—g1, nämlich:

	6.	7.	8.	9.	10.
1 W.	T.g8-g1(1)	K.a8-a7	T.g1-g6		
1 S.	T.b7-b8*	T.b7-b8	T.h8-h1(2)		
2 W.	T.g8-g7	K.a8-a7	K.a7-a6	T.g7-g5	T.g5-b5(5)
2 S.	T.b7-b8*	T.b8-h8(3)	T.h8-h4(4)	T.h4-e4	

II. Stellung.

W. K. e5 — L. g5 — B. h4. —
S. K. f7 — L. g4 — B. f5; g6; h5. —

Da der Laufer g5 die feindlichen Bauern vorzugehen hindert, so ist das Spiel remis.

Die nämlichen in den beiden Stellungen erörterten Verhältnisse treten ein, wenn bei den Laufern von verschiedener Farbe der eine fünf Bauern und der andere nur zwei hat. Siehe III. und IV. Stellung.

III. Stellung.

W. K. c5 — L. d2 — B. b4; c3; d3; g3; h3. —
S. K. g6 — L. d5 — B. b5; c6; g5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—c4	b5—c4	7. K.	c5—d6	K. f6—f7
2.	d3—c4	L. d5—g2	8.	b5—b6	K. f7—e8
3.	h3—h4	g5—h4	9. K.	d6—c7	K. e8—e7
4.	g3—h4	L. g2—f3	10.	h4—h5	K. e7—f6
5.	b4—b5	c6—b5	11.	b6—b7	L. f3—b7
6.	c4—b5	K. g6—f6	12) K.	c7—b7	

12. Weiß führt seinen B. h5 in die Dame. M. vergl. hierüber das zweite Spiel dieses Abschnitts, II. Stellung.

IV. Stellung.

W. K. c2 — L. f4 — B. b4; c3; d4; g3; h4. —
S. K. c4 — L. g4 — B. b5; e6; h5. —

In dieser Stellung ist das Spiel als remis aufzuheben, weil Weiß ohne Verlust keinen Bauer bewegen kann.

Zwölftes Spiel.

Thurm und Bauer gegen einen Thurm.

Dieses Spiel wird durch die Uebermacht des einzelnen Bauern gewonnen, wenn der feindliche König zu entfernt steht, um ihn mit Hülfe des Thurms an dem Eingange in die Dame zu hindern, — siehe I. Stellung — steht der feindliche König aber vor dem Bauer, — siehe II. Stellung — so ist das Spiel, weil der Bauer alsdann nicht in die Dame gebracht werden kann, remis.

I. Stellung.

W. K. g4 — T. e8 — B. g5. —
S. K. d6 — T. b1. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	K.	g4—f5	T. b1—f1*	11.	K.	g8—h8	T. f8—g8
2.	K.	f5—g6	K. d6—d7	12.		g7—g8D.	T. g8—g8
3.	T.	e8—e2	T. f1—g1	13.	K.	h8—g8	K. e7—e8
4.	K.	g6—f6	T. g1—f1	14.	T.	h2—h7	K. e8—d8
5.	K.	f6—g7	T. f1—g1	15.	K.	g8—f8	K. d8—c8
6.		g5—g6	T. g1—g8	16.	K.	f8—e8	K. c8—b8
7.	K.	g7—f7	T. g8—f8*	17.	K.	e8—d8	K. b8—a8
8.	K.	f7—g8	T. f8—g8	18.	K.	d8—c7	K. a8—a7
9.		g6—g7	T. g8—f8	19.	T.	h7—h6	K. a7—a8
10.	T.	e2—h2	K. d7—e7	20.	T.	h6—a6†	

II. Stellung.

W. K. g4 — T. e8 — B. g5. —
S. K. g6 — T. b1. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	T.	e8—e6*	K. g6—f7	3.	K.	g4—f4	T. g1—f1*
2.	T.	e6—c6	T. b1—g1*	4)	K.	f4—g3	T. f1—g1*

4. Schwarz hält den feindlichen König in immerwährendem Schach, bis dieser seinen Bauer verläßt, der alsdann angegriffen und geschlagen wird. Das Spiel ist remis.

Dreizehntes Spiel.

Königin gegen einen bis auf einen Schritt in die Dame vorgerückten Bauer.

Ist der König von dem feindlichen Bauer entfernt und dieser auf den Linien a, c, f oder h bis auf die vorletzte Reihe, von welcher aus er in die Dame geht, schon vorgerückt, so wird das Spiel, — siehe I. und II. Stellung — weil die Königin ohne pat zu setzen den Bauer nicht schlagen kann, remis. Dagegen gewinnt die Königin das Spiel, sind es auch bei einer ähnlichen Position die Bauern auf den Linien b, d, e oder g — siehe III. und IV. Stellung. —

I. Stellung.

W. K. b3 — D. e5. —
S. K. g2 — B. h2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. e5—e4*	K. g2—g1	3. D. g4—f3*	K. h1—g1
2. D. e4—g4*	K. g1—h1	4) D. f3—g3*	K. g1—h1

4. Da Weiß mit der Königin allein nicht mat setzen kann, zur Herbeiziehung des Königs aber die Zeit nicht hat, so muß er entweder pat setzen oder das Spiel remis geben.

II. Stellung.

W. K. b4 — D. d5. —
S. K. e2 — B. f2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d5—e4*	K. e2—f1	4. D. g4—h3*	K. h1—g1
2. K. b4—c3	K. f1—g1	5) D. h3—g3*	K. g1—h1
3. D. e4—g4*	K. g1—h1		

5. Weiß muß entweder den B. f2 schlagen und den schw. König pat setzen, oder durch fortwährendes Schach das Spiel remis machen.

III. Stellung.

W. K. b4 — D. d6. —
S. K. f2 — B. g2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d6—f4*	K. f2—e2	7. K. c3—d2	K. g1—f1
2. D. f4—g3	K. e2—f1	8. D. h4—f4*	K. f1—g1
3. D. g3—f3*	K. f1—g1	9. K. d2—e3	K. g1—h1
4. K. b4—c3	K. g1—h2	10. D. f4—h4*	K. h1—g1
5. D. f3—f2*	K. h2—h1	11. K. e3—f3	K. g1—f1
6. D. f2—h4*	K. h1—g1	12. D. h3—f2†	

IV. Stellung.

W. K. a5 — D. c5. —
S. K. d2 — B. e2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. c5—d4*	K. d2—c2	3. D. e3—d3*	K. d1—e1
2. D. d4—e3	K. c2—d1	4. K. a5—b4	K. e1—f2

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
5. D.	d3—d2*	K. f2—f1	9. K.	b4—c3	K. e1—d1
6. D.	d2—f4*	K. f1—g2	10. K.	c3—d3	K. d1—c1
7. D.	f4—e3	K. g2—f1	11. D.	f3—h1*	e2—e1D*
8. D.	e3—f3*	K. f1—e1	12. D.	h1—e1†	

Vierzehntes Spiel.

Königin gegen Thurm.

Dieses Spiel wird von der Königin unbedingt gewonnen. — Es kommt hier darauf an, daß man den feindlichen König nach einer Randlinie treibe und den Thurm mit Hülfe seines Königs zu gewinnen suche. Doch ist, um nicht pat zu stellen, ein äußerst vorsichtiges Spiel erforderlich.

Stellung.

W. K. d4 — D. f4. —
S. K. e7 — T. e6. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1) K.	d4—d5	T. e6—f6	7. D.	g4—d4	T. c6—h6
2. D.	f4—g5	K. e7—f7	8. D.	d4—d7*	K. f7—g8
3. K.	d5—e5	T. f6—e6*	9) K.	f5—g5	T. h6—h2
4. K.	e5—f5	T. e6—c6	10. D.	d7—d8*	K. g8—h7
5. D.	g5—h5*	K. f7—g7	11. D.	d8—c7*	K. h7—g8
6) D.	h5—g4*	K. g7—f7	12) D.	c7—h2	

1. S. Um den Thurm in Folge eines Schachgebots nicht zu verlieren, ist es nothwendig, ihn in der Nähe des Königs zu halten.
6. S. Auf K. g7—h7 folgte D. h3*.
9. S. Oder T. h6—h7. Siehe I. Veränderung.
12. Weiß gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
9.	— —	T. h6—h7	12. D.	e8—d7*	K. g7—g8
10. D.	d7—e8*	K. g8—g7	13. D.	d7—c8*	K. g8—g7
11) K.	g5—f5	T. h7—h8	14) D.	d8—c7*	K. g7—g8

11. S. Auf T. h7—h8 bot Weiß durch D. nach g6 Schach und bald darauf mat.
14. S. Auf K. nach h6 folgte D. c7—f4* und in wenigen Zügen mat.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
15) K. f5—g6	T. h8—g8*	17. D. g8—e5	K. f8—g8
16. D. c7—g8	K. g8—f8	18. D. e5—g7†	

15. S. Der einzige Zug, mit welchem das Spiel noch um wenige Züge hingehalten werden kann.

Funfzehntes Spiel.

Königin gegen Thurm und Bauer.

Dieses ist ein Remisspiel, wenn der Bauer noch unverrückt im Lager und der König hinter oder neben ihm, auch der Thurm in der Nähe sich befindet — siehe I. Stellung — weil in diesem Falle der feindliche König gehindert wird, sich jenem zu nahen und ohne dessen Hülfe die Königin allein nicht mat setzen kann. Dagegen aber gewinnt die Königin das Spiel, wenn jener Bauer schon von der Stelle gerückt ist, — siehe II. Stellung — weil der König in diesem Falle hinterwärts angegriffen, von seinem Bauer hinweggedrängt und dieser, und damit auch das Spiel, gewonnen werden kann.

I. Stellung.

W. K. f5 — D. h8. —
S. K. f8 — T. e6 — B. f7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. h8—h8*	K. f8—e7	3) D. h4—d8*	K. f8—g7
2. D. h8—h4*	K. e7—f8		

3. Da Schwarz nicht gezwungen werden kann, diese Position aufzugeben, so ist das Spiel remis.

II. Stellung.

W. K. f4 — D. d8. —
S. K. f7 — T. e5 — B. f6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d8—h8	T. e5—g5	4. D. e4—g6	T. e5—g5
2. D. h8—h7*	K. f7—e6	5. D. g6—e8*	K. e6—d6
3. D. h7—e4*	T. g5—e5	6) D. e8—f7	

6. Weiß gewinnt den Bauer und mit diesem auch das Spiel.

Sechszehntes Spiel.

Thurm und Laufer gegen Thurm.

Ueber das Resultat dieser Spielendung ist man von jeher verschiedener Meinung gewesen und ist es, da noch immer eine vollständige Analyse dieses Falles fehlt, bis jetzt noch. Vor Philidor hielten bedeutende Autoren das Spiel für remis und äußert sich namentlich Gustavus Selenus im letzten Absatz S. 163 hierüber, wie folgt:

„Imgleichen, wan Einer nuhr einen Rochen: der Ander aber, einen Rochen und Schützen hat: so kan dieser, jehnem schwerlich, so fern Er, mit dem einzigen Rochen, scharf spielet, abgewinnen. Dan Er den Rochen, an einen solchen Ort leichtlich setzen kan, dadurch, zur verhütung des Schach-Mattes, die verwechszlung der Rochen verursachet, und sein König, mit dem Schützen, folgendes nuhr eingesperret wird." — Philidor dagegen glaubte, daß Thurm und Laufer gegen Thurm allein gewinnen müsse. Er folgerte diese Ansicht aus einer angenommenen Position — siehe I. Stellung — die er für den einzelnen Thurm noch für die günstigste hielt. Indessen bald darauf sprach schon die Pariser Gesellschaft (Amateurs 1775) ihren Zweifel dagegen aus und behauptete, ohne jedoch bestimmte Züge anzugeben, daß in einer gewissen Position — siehe II. Stellung — ein Mat nicht abzusehen wäre. In neuester Zeit ist die Frage streitiger als je geworden, indem beide Ansichten in den hervorragendsten Schriftstellern ihre Vertheidiger gefunden haben; so sagt unter andern z. B. De la Bourdonnais, mit Rücksicht auf gewisse Positionen — siehe III. Stellung — (Palmède II. 1837. S. 525): nous avouons que nous mêmes, d'abord de l'opinion de Philidor, nous en avons changé — —. Dagegen wird in Chess Player's Chronicle II. vom 18. Decbr. 1841 die Behauptung aufgestellt, daß der Thurm und Laufer stets gewinnen müssen. Auf beiden Seiten hat man seine Ansicht durch eine Ausführung gewisser Positionen — siehe III. Stellung — zu vertheidigen gesucht. Ein Mehres davon und ziemlich ausführlich behandelt findet man diese Spielendung in v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. II. Abschn. III. §. 2. Seite 39 — 47.

Was nun unsere eigene Ansicht über dieses Spiel betrifft, so geben wir gern zu, daß es zufällige Positionen gibt, in welchen Thurm und Laufer gegen den Thurm allein gewinnen muß — eben so gut, wie es ja Positionen gibt, nach welchen der einzelne Springer gegen zwei Bauern das Mat erzwingt, während nach andern die Königin gegen einen einzelnen Bauer nur

remis macht. Daß endlich ein Mat nur am Rande des Brettes und so, daß die Könige sich gegenüber stehen, bewerkstelligt werden kann, pflichte ich noch ganz besonders Lewis (Lessons II. S. 304) bei, da von der Mitte des Brettes aus eine solche Position gar nicht einmal zu erzwingen steht, und ein solches Spiel — siehe IV. Stellung — dann gewiß unentschieden bleibt.

Zur übersichtlichern Vergleichung der gegebenen Auflösungen folgten wir hinsichtlich der verwechselten Farbe dem e. Handbuche des Schachspiels.

I. Stellung.

W. K. d8 — T. e7. —

S. K. d6 — T. f1 — L. d5. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	—	—	T. f1—f8*	5) T.	e1—c1	L.	d5—b3
2) T.	e7—e8	T.	f8—f7	6) K.	d8—c8	T.	b7—b4
3) T.	e8—e2	T.	f7—g7	7. K.	c8—d8	T.	b4—f4
4. T.	e2—e1	T.	g7—b7	8) T.	c1—e1	L.	b3—a4

1. Wäre zufällig Weiß am Zuge, so würde dieser T. e7 — d7 Schach bieten, dieses Schach verfolgen und dann mit dem Könige wieder nach der Mitte des Brettes gehen, kurz, es mußte in der gegebenen Stellung alsdann, wie die Pariser Gesellschaft Seite 300 sehr richtig bemerkt, erst eine neue Methode erfunden werden, um ein unausweichbares Mat zu bewerkstelligen.

2. S. Um das Spiel zu gewinnen, muß Weiß gezwungen werden, mit dem Thurme nach e1 oder e3 zu gehen.

3. W. Ging der Thurm statt dessen nach g8 oder h8, so zog Schwarz 4. T. f7 — a7 und drohte sogleich mat.

3. S. Auf T. f7 nach b7 oder a7 erwiederte Weiß T. e2 — c2.

5. W. Auf K. d8 — c8 wäre die Folge:

	5.	6.	7.	8.	9.
W.		T. e1-b1	K. c8-b8	K. b8-a7	K. a7-b6
S.	T. b7-a7	T. a7-f7	T. f7-f8*	T. f8-a8*	T. a8-b8†(1)

1. Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

6. W. Auf T. c1 — c3 würde Schwarz L. b3 — e6 erwiedern und die weitere Folge wäre:

	7.	8.	9.	10.	11.	12.
W.	T. c3-d3	T. d3-c3	K. d8-c8	K. c8-b8	K. b8-c8	K. c8-d8
S.	L. e6-d5	T. b7-d7*	T. d7-f7	T. f7-b7*	T. b7-b4	L. d5-c4(1)

1. Geht der weiße König nach c8 zurück, so bietet Schwarz mit L. nach e6 Schach, wiederholt es mit T. nach b8 und setzt darauf mat.

8. W. Dagegen ist auf K. d8 — c8 die Folge: 8. L. b3-d5 9. K. c8-b8 / T. f4-a4.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	K. d8—c8	L. a4—c6	11.	K. c8—b8	T. f4—a4
10.	T. e1—d1*	L. c6—d5	12)	T. d1—d5	K. d6—d5

12. W. Um durch T. a4—a8 nicht sogleich mat gesetzt zu werden.
12. Schwarz setzt mit dem übrig gebliebenen Thurm bald Schachmat.

II. Stellung.*)

W. K. c8 — T. d7. —
S. K. c6 — T. e1 — Lr. c5. —

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	— —	T. e1—e8*	4.	K. c8—b8	T. a7—b7*
2.	T. d7—d8	T. e8—e7	5.	K. b8—a8	Lr. c5—d6
3)	T. d8—g8	T. e7—a7	6)	T. g8—c8*	Lr. d6—c7

*) In der hier angegebenen Stellung, behauptet die Pariser Gesellschaft, sei kein nothwendiges Mat abzusehen, dagegen hält man im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 40 diese Behauptung für ungegründet, zumal Lolli — Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi. Bologna 1763. Fol. Seite 424 — sie schon aufgelöst haben soll. — Indessen ist die gegebene Auflösung unvollständig, und dürfte ein nothwendiges Mat in der That nicht abzusehen sein, wenn Weiß im 1. Spiele und 6. Zuge T. g8—g7 anstatt nach c8 oder g1 zieht. Siehe unten 2. Variante zum 6. Zuge.

3. W. Auf T. d8—d2 folgt T. e7—f7 und weiter

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	W.	T.d2-d8	T.d8-g8	K.c8-b8	K.b8-c8			
	S.	Lr.c5-e7	T.f7-f5	Lr.e7-d6*	T.f5-b5[1])			
2	W.	T.d2-d1	K.c8-b8	T.d1-c1				
	S.	T.f7-a7	T.a7-a4	T.a4-e4[1])				
3	W.		T.d1-b1	K.c8-b8	K.b8-a8	T.b1-b7	K.a8-a8	K.a7-b8
	S.		L.c5-a3	T.a7-e7	T.e7-e4	T e4-e5	T.e5-a5	Lr.a3-d6*[1])
4	W.			T.b1-b3	T.b3-c3*	T.c3-b3	K.c8-b8	K.b8-a8
	S.			Lr.a3-d6	Lr.d6-c5	T.a7-c7*	T.c7-e7	T.e7-e4[1])

1. Schwarz gewinnt.

6. W. Oder wonach das Spiel gleichfalls nach Lolli verloren geht T. g8—g1, nämlich:

		6.	7.	8.	9.	10.
1	W.	T. g8-g1(1)	K. a8-a7	T. g1-g6		
	S.	T. b7-b8*	T. b7-b8	T. h8-h1(2)		
2	W.	T. g8-g7	K. a8-a7	K. a7-a6	T. g7-g5	T. g5-b5(5)
	S.	T. b7-b8*	T. b8-h8(3)	T. h8-h4(4)	T. h4-e4	

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
7) T.	c8—g8	T. b7—b1	9. T.	g6—g7	T. b1—e1	
8. T.	g8—g6*	Lr. c7—d6	10) T.	g7—e7	Lr. d6—e7	

1. Oder W. statt dessen T. g8-g7, wie in der folgenden Variante, und ist es zu bedauern, daß Lolli diesen Zug übersehen und ihn nicht ausgeführt hat.
2. Schwarz gewinnt.
3. Zog der schwarze Thurm dagegen nach b1 oder b2, so ging Schwarz mit dem Könige nach a8 zurück.
4. Ging Weiß mit dem Thurm nach f oder e8, so erwiederte Schwarz T. g7-g2 und drohte auf b6 Schach.
5. Das Spiel steht wieder, wie vom 1. Zuge und wiederholt sich.

7. W. Den Laufer zu nehmen wäre nicht gerathen, indem Schwarz den Thurm mit dem seinigen wieder nehmen würde.

10. W. Das Spiel war doch nicht mehr zu retten; denn geschah statt dessen auch T. g7-f7, so war die Folge: 10. $\frac{\text{T. e1-e8*}}{}$ 11. $\frac{\text{K. a8-a7}}{\text{Lr. d6-e5*}}$ 12. $\frac{\text{K. a7-a6}}{\text{T. e8-a8*}}$ 13. $\frac{\text{T. f7-a7}}{\text{T. a8-a7†}}$

III. Stellung.*)

W. K. b8 — T. c7. —
S. K. b6 — T. d1 — L. b5. —

(Nach der Palmède.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	— —	T. d1—d8*	3) T.	c8—c2	L. b5—c6	
2. T.	c7—c8	T. d8—d7	4. T.	c2—b2*	L. c6—b5	

*) Nach der Palmède soll in dieser Position kein Mat zu erzwingen sein, das Gegentheil — siehe I. Veränderung — behauptet die Chess Player's Chronicle, indessen scheint der Irrthum dieser Behauptung bereits im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. S. 44, Sp. 9, 16 und 19 — siehe die Varianten zum 7. Zuge der I. Veränderung — genügend nachgewiesen.

3. W. Ginge der Thurm nach f8, so erwiederte Schwarz T. d7-d6 und die Folge wäre:

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
W.	T. f8-c8	T. c8-f8	K. b8-c8	K. c8-b8	K. b8-a3	T. f8-b8*	T. b8-f8
S.	L. b5-a6	L. a6-f1	L. f1-h3*	T. d6-g6	L. h8-d7	K. b6-a6	T. g6-b6(1)

1. Schwarz bietet hernach mit dem Laufer Schach und gewinnt das Spiel.

3. S. Oder statt dessen, wie Chess Pl. Chron. empfiehlt, T. d7-f7, siehe I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
5) T.	b2—c8	T.	d7—f7	10. T.	g1—g8	T.	f7—b7*
6. T.	c2—c8	L.	b5—a4	11. K.	b8—c8	T.	b7—a7
7. T.	c8—c1	L.	a4—c6	12) T.	g8—g4	L.	e4—f5*
8. T.	c1—b1*	K.	b6—c5	13. K.	c8—b8		
9) T.	b1—g1	L.	c6—e4				

5. S. Um den Weißen zu nöthigen mit dem Thurme nach c1 zu gehen.

9. W. Das Schach auf c1 zu wiederholen wäre fehlerhaft, indem Schwarz alsdann den König nach d6 zöge und die Folge sein würde:

	10.	11.	12.	13.	14.
W.	T. c1-d1*	T. d1-c1	K. b8-c8	T. c1-b1	K. c8-b8
S.	L. c6-d5	T. f7-b7*	T. b7-a7	T. a7-f3	T. f7-f8*(1)

1. Schwarz bietet hernach auf a8 Schach, wiederholt es auf b8 und gewinnt den Thurm.

12. W. Wie im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 43 zu diesem Zuge richtig bemerkt wird, verliert Weiß auf jeden andern Zug.

13. Hiernach dürfte das Mat schwerlich zu erzwingen sein.

I. Veränderung.

(Nach der Chess Pl. Chron.)

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
3)	— —	T.	d7—f7	6. T.	c1—b1*	K.	b6—c5
4. T.	c2—c8	L.	b5—a4	7) T.	b1—c1*	K.	c5—d6
5. T.	c8—c1	L.	a4—c6	8. T.	c1—g1	L.	c6—e4

3. S. Anstatt L. b5-c6, wie vorhin geschah.

7. W. Nach diesem Zuge gewinnt Weiß, dagegen wird die Partie, wie im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Sp. 8 und 16, Seite 44, richtig ausgeführt ist, das Spiel remis, wenn statt dessen T. b1-b2 oder g1 geschieht. Nämlich:

		7.	8.	9.	10.	11.	12.
1	W.	T. b1-b2	T. b2-b2	K. b8-c8	T. b2-b2*	T. b2-d2(1)	
	S.	L. e6-e4	K. c5-b6	L. e4-c6	L. c6-b5		
2	W.	T. b1-g1	T. g1-c1*(2)	T. c1-c8	K. b8-a8	T. c8-c5*(3)	
	S.	L. c6-e4	K. c5-d6	T. f7-b7*	K. d6-c5		
3	W.				T. c8-d8*	T. d8-d6*(4)	
					K. d6-d7	K. d7-c6	

1. Wie Schwarz mat setzen will, ist nicht einzusehen.

2. Auf jeden andern Zug, den Weiß thäte, gewönne Schwarz das Spiel; die betreffenden Varianten, die hier nachzuschreiben weiter

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
9)	T.	g1—g5	T.	f7—b7*	13. T.	b5—b4	T. f7—f8*
10.	K.	b8—c8	T.	b7—a7	14. K.	b8—a7	K. d6—c5
11.	T.	g5—b5	T.	a7—f7	15. T.	b4—b8	T. f8—f7
12.	K.	c8—b8	L.	e4—c6	16) K.	a7—a6	T. f7—f1

Keinen Zweck hätte, sind nachzulesen im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. Seite 44.

3. Weiß gibt fortwährend Schach, doch so, daß Schwarz es mit seinem Thurme nicht zu decken vermag, und das Spiel ist remis oder pat.

4. Das Spiel ist remis oder pat.

9. W. Auf g1-g8 wäre die Folge:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.		K.b8-c8	T.g8-d8*	K.c8-b8	K.b8-a8	T.d8-e8
S.	T.f7-b7*	T.b7-a7	K.d6-c6	T.a7-b7*	T.b7-b4	L.e4-d5(1)

1. Schwarz setzt in wenigen Zügen mat.

16. Schwarz gewinnt hiernach das Spiel, indessen nicht nothwendig, wie die Varianten zum 7. Zuge genügend ausweisen dürften.

IV. Stellung.*)

W. K. e6 — T. d7. —

S. K. e4 — T. a2 — Lr. e3. —

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1.	—	—	Lr.	d4—e5	4) T.	c6—d6	T. a2—b2
2)	T.	d7—d6	T.	h2—h6*	5) T.	d6—c6	T. b2—h2
3)	T.	d6—c6	T.	h6—h8	6. K.	e6—d7	Lr. e3—d4

*) Abgesehen von der Verwechselung der Farbe ist dieses eine von Philidor angenommene und ausgeführte Position. Vergl. dessen Ausg. Paris et Strassburg. 1803. pag. 114.

2. W. Dieser Zug T.d7-d6 findet sich im c. Handb. des Schachsp. a. a. O. zur IX. Position S. 47 bereits angedeutet, doch nicht ausgeführt. Philidor läßt Weiß statt dessen T.d7-d8 ziehen, den Gegner darauf Lr.e3-f4 erwiedern und die nächste Folge ist dann:

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
W.	T.d8-e8	K.e6-f7	T.e8-e2	T.e2-f2	K.f7-f8	K.f8-e8	T.f2-f7
S.	T.b2-b6*	K.e4-f5	T.b6-b1	T.b1-b7	K.f5-e4	Lr.f4-e5	T.b7-b8(1)

1. Und so fort wird Weiß in eine zum Verluste führende Position getrieben.

3. S. Auf Lr. nach f4 böte Weiß mit T. nach c4 Schach.

4. S. Um den feindlichen Thurm nicht wieder nach d6 kommen zu lassen.

5. S. Auf jeden andern Zug mit dem Thurme böte Weiß mit T. nach c4 Schach; dagegen zöge auf 5. K.e4-d4 Weiß T.c6-c1.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
7. K.	d7—e6	T. h8—e8*	10. T.	c4—c6	T. h8—h7
8. K.	e6—d7	T. e8—h8	11) T.	c6—d6	
9. T.	c6—c4*	Lr. e5—d4			

11. Es ist nicht abzusehen, wie der w. König nach dem Rande oder doch, dessen Möglichkeit vorausgesetzt, hier zur Einnahme einer Position gezwungen werden soll, nach welcher er nothwendig mat wird.

III. Pat-Endungen.

Siebenzehntes Spiel.

Oft trifft es sich, daß der Gegner sowohl durch die Streitkräfte als auch durch eine günstigere Position so sehr überlegen ist, daß man von vorne herein die Hoffnung auf den Gewinn der Partie selbst auf Remis aufgeben muß. In diesem Falle spielt man darauf pat zu werden. Um aber ein nothwendiges Pat zu bewerkstelligen, muß es mit Hülfe eines oder mehrer Offiziere frühzeitig vorbereitet werden. Im Uebrigen kommen dieser Art Endungen bei einiger Aufmerksamkeit nicht selten in der täglichen Praxis vor und geben sie die Lehre an die Hand, ein Spiel nie vor dessen gänzlicher Beendigung für verloren aufzugeben.

I. Stellung.

W. K. a1 — T. d1.
S. K. g7 — T. c2 — Lr. f7 — B. a2. —

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1. T.	d1—g1*	K. g7—f8	4. T.	e8—d8*	K. d6—e7
2. T.	g1—g8*	K. f8—e7	5) T.	d8—d7*	K. e7—d7
3. T.	g8—e8*	K. e7—d6	6.	patt	

5. S. Dem immerwährenden Schach ist nicht auszuweichen und wird Weiß deßhalb mit Wegnahme des Thurms pat gesetzt.

Achtzehntes Spiel.

Stellung:

W. K. g1 — D. f2 — T. g5. —
S. K. h8 — D. f4 — T. h8 — B. f8; g2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. g5—h5*	T. h8—h5	3. pat!	
2) D. f2—g3*	D. f4—g3		

2. S. Die Wegnahme des Thurms war nothwendig, um nicht mat gesetzt zu werden.

Neunzehntes Spiel.

Stellung:

W. K. d1 — D. a6 — T. b1 — Tr. c6 — B. a2. —
S. K. a4 — D. a5 — T. c2 — Tr. c8 — B. a8; e3; f2. —

1. T. b1—b4*	K. a4—b4	3. D. a6—a5*	K. b4—a5
2. Tr. c6—c4*	D. f4—g3	4. pat!	

Zwanzigstes Spiel.

Stellung:

W. K. a1 — Tr. b5 — T. b7 — B. a2; e2. —
S. K. a6 — D. f1 — T. h6 — S. e1 — B. a8; d2; e3. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Tr. b5—b6*	T. h6—b6	4) T. a5—a4*	K. b4—c3
2. T. b7—a7*	K. a6—b5	5. T. a4—c4*	K. c3—c4*
3. T. a7—a5*	K. b5—b4	6. pat!	

4. S. Oder

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
W.		T.a4-c4*	T.c4-d4*	T.d4-d7*	T.d7-f7*	T.f7-g7*	T.g7-g5*
S.	K.b4-c5	K.c5-d6	K.d6-e7	K.e7-f6	K.f6-g6	K.g6-h5	

Verschiedene Pat-Stellungen,
wie solche häufig vorkommen.

1.

Stellung: W. K. a1. —
S. K. b3 — B. a2. —

II.

Stellung: W. K. a1. —
S. K. a8 — L. f7 — B. a2. —

III.

Stellung: W. K. d1. —
S. K. d8 — B. d2. —

IV.

Stellung: W. K. h1. —
S. K. f8 — Lr. f2 — S. g4. —

V.

Stellung: W. K. f1. —
S. K. e8 — Lr. f2 — L. f8. —

VI.

Stellung: W. K. h1. —
S. K. e8 — D. f2. —
(Weiß hat bei diesen Stellungen jedes Mal den Zug.)

Zweites Kapitel.

Künstliche Spielendungen.*)

I. Unbedingtes Mat.

Erstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f7 — T. d7 — B. c6; d5. —
S. K. c8 — D. f8 — T. h8 — L. e5 — B. b7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. d7—d8*	D. f7—d8	2. D. f7—b7†	

oder

1.	—	—	K. c8—d8	2. D.	f7—d7†

Zweites Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d5 — T. e8 — Lr. b8 — S. d6 —
B. e4; f2; g2; h2. —
S. K. h8 — D. g4 — T. a8 — Lr. d8 — L. h8 —
B. e5; f6; g7; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d5—g8*	Lr. d8—g8	2. S. d6—f7†	

*) Diese Spiele, welche dem Sachkenner zur angenehmen Unterhaltung dienen, indem er die verschiedenen Partien aufstellt und das versteckte Mat zu finden sucht, sind insbesondere dem Anfänger von wesentlichem Nutzen. Bei diesen nämlich wird durch das Aufsuchen des bestimmten Schachmat's nicht nur der Scharfsinn erregt und geschärft, sondern er gewöhnt sich auch durch das öftere Spielen und Wiederholen dieser Art Endungen an eine scharfe Uebersicht und verliert dabei die schädliche Gewohnheit, unnütze Züge zu thun, weil er einsehen lernt, wie sehr es auf ein gewonnenes Tempo ankömmt. —

Um den Anfänger an das Berechnen vieler Züge zu gewöhnen, sind die Spiele, worin das Mat in einigen Zügen erfolgt, vorangestellt, denen die übrigen nach der Anzahl ihrer Züge folgen. Auf diese Weise wird derjenige, welcher bei den ersten leichten Zügen anfängt und mit Muße fortschreitet, auch die Auflösung der letztern Aufgaben leicht finden können.

(Die mit einem *) bezeichneten Spiele sind in der Praxi vorgekommene Endungen.)

Drittes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. b4 — T. c3 — Tr. f1 — S. a4 — S. a5 — L. a7 — B. a3; b2; c2; e5. —
S. K. c8 — D. h4 — T. d8 — Tr. h8 — L. e4 — S. b8 — Sr. d7 — B. a6; c7; d6; f3; g4; g3. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. b4—b8*	Sr. d7—b8	2. S. a4—b6†	

Viertes Spiel.

Stell.: W. K. a2 — D. f3 — T. b8 — S. d5. —
S. K. a4 — D. c1 — T. c4 — L. b5 — B. a6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. f3—b3*	K. a4—a5	3. T. b8—a8†	
2. D. b3—b5*	a6—b5		

*Fünftes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — T. b7 — Tr. f5 — Lr. b3 — B. a2; c2; d3. —
S. K. g8 — D. g7 — T. d2 — B. f7; f3; g2; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. b7—b8*	D. g7—f8	3. T. b8—f8†	
2. Tr. f5—g5*	K. g8—h8		

*Sechstes Spiel.

Stell.: W. K. h1 — T. g3 — L. d2 — S. d6 — Sr. h6 — B. g2; h2. —
S. K. h8 — T. c7 — Tr. f8 — L. b7 — B. a7; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. L. d2—c3*	T. c7—c3	3. T. g3—g8†	
2. S. d6—f7*	T. f8—f7		

Siebentes Spiel.

Stell.: W. K. g3 — D. a3 — T. c1 — Lr. e2 — L. f2 — B. d6; e5; f3; g4; h3. —
S. K. c6 — D. g5 — T. a8 — Lr. a7 — L. d5 — S. f7 — Sr. f6 — B. b6; c5; d7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. c1—c5†	b6—c5	3. D. a6—a8†	
2. D. a8—a6*	Lr. a7—b6		

oder

1. —	—	K. c6—b7	3. D. a6—c8†
2. D. a8—a6*		K. b7—b8	

*Achtes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a6 — T. a7 — Lr. h5 — S. f3 — B. d3; e4; f2; g2; h3. —
S. K. c6 — D. g8 — T. c2 — Tr. f8 — Lr. e5 — S. f6 — B. c5; d6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) D. a6—c8*	T. f8—c8	3. S. f3—g5†	
2. Lr. h5—f7*	D. g8—f7		

1. S. Auf S. f6—d7 bot Schwarz D. c8—d7 Schach und darauf f5 Mat.

Neuntes Spiel.

Stell.: W. K. f7 — T. f6 — L. d2 — S. e6 — B. g5. —
S. K. h7 — Tr. h5 — T. c8 — Lr. c5 — B. f2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. g5—g5*	K. h7—h8	3. T. f6—h6*	Tr. h4—h6
2. g6—g7*	K. h8—h7	4. S. e6—g5†	

*Zehntes Spiel.

Stell.: W. K. h2 — T. b8 — Tr. f4 — Lr. h3 — S. f8 — B. a3; d4; e5; g3. —
S. K. g5 — T. f7 — Tr. h5 — L. f5 — B. a4; c4; d5; g6; h6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. S. f8—h7*	T. f7—h7	3. T. b8—g8*	
2. Tr. f4—f5*	g6—f5	4. T. g8—g7†	

Eilftes Spiel.

Stell.: W. K. g2 — D. d7 — T. a5 — Tr. d3 — S. c1 — L. e7 — Kr. f3 — B. a4; c3; g2. —
S. K. c4 — D. c8 — T. c5 — S. c5 — Sr. f4 — Kr. e5 — B. b3; d4; f6; g6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d7—d5*	Sr. f4—d5	3. Tr. d3—d4*	Kr. e5—d4,
2. T. a5—c5*	T. c6—c5	4. Kr. f3—e2†	

Zwölftes Spiel.

Stell.: W. K. f1 — D. c4 — T. a4 — Kr. e4 — L. g5 — Sr. d5 — S. g7 — B. b5; e3. —
S. K. c8 — D. h2 — T. a2 — Tr. b8 — Kr. d6 — L. d7 — S. c3 — Sr. e7 — B. a7; b7; c7; f2. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. c4—c7*	Kr. d6—c7	3. Sr. e7—c6	K. d8—c8
2. Sr. d5—e7*	K. c8—d8	4. Sr. c6—a7†	

Dreizehntes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d4 — T. b1 — S. a4 — Sr. e6 — L. c3 — B. b4; e3; f2. —
S. K. b8 — D. h3 — T. e8 — Tr. h7 — L. c8 — Sr. g3 — S. e4 — B. a7; h7; c6; f6; g6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d4—e5*	f6—e5	4. S. a4—b6*	a7—b6
2. L. c3—e5*	Tr. h7—c7	5. T. b1—a1†	
3. L. e5—c7*	K. b8—a8		

*Vierzehntes Spiel.

Stell.: W. K. h2 — D. b3 — T. f1 — Tr. f8 — L. e1 — B. a4; b2; c2; g2; h3. —
S. K. g7 — D. c6 — T. d6 — Tr. f6 — L. f5 — B. a5; b4; g6; h5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. b3—g7*	K. g7—h6	4. L. e1—d2*	K. g5—h4
2. D. g8—h8*	K. h6—g5	5. g2—g3†	
3. D. h8—f6*	T. d6—f6		

Funfzehntes Spiel.

Stell.: W. K. c1 — D. d1 — T. g5 — S. b1 — Lr. e8 — B. a2; c2; e3; f3. —
S. K. c4 — D. h4 — Tr. h2 — T. h6 — L. h7 — Lr. d6 — B. c3; d4; e5; f4. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d1—d4*	e5—d4	4. a2—a3*	K. b4—a4
2. Lr. e8—f7*	T. h6—e6	5. Lr. e6—b3†	
3. Lr. f7—e6*	K. c4—b4		

Sechszehntes Spiel.

Stell.: W. K. a1 — D. e4 — T. a3 — S. c4 — Lr. d7 — L. e3 — B. a5; b3. —
S. K. b8 — D. c2 — T. d3 — Tr. f8 — S. b4 — Sr. e8 — B. a7; b7; c5. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. e4—e8*	Tr. f8—e8	4. a5—b6*	S. b4—a6
2. L. e3—f4*	K. b8—a8	5. T. a3—a6*	b7—a6
3. S. c4—b6*	a7—b6	6. Lr. d7—c6†	

*Siebenzehntes Spiel.

Stell.: W. K. d1 — D. d3. — T. c1 — Tr. h1 — Lr. c2 — L. g3 — S. g5 — B. b3; d5; f6; h2. —
S. K., T., Tr. und Lr. im Lager — D. a2 — L. b7 — S. d7 — B. a7; b5; c7; e6; g6; h7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. d3—g6*	h7—g6	4. T. c8—c8*	K. c8—b8
2. Lr. c2—g6*	K. e8—d8	5. T. c7—c2*	Lr. f8—d6
3. S. g5—e6*	K. d8—c8	6. L. g3—d6†	

*Achtzehntes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. d3 — T. a7 — Tr. c1 — Lr. f1 — B. f2; h2. —
S. K. c8 — D. h5 — T. d8 — Tr. h8 — S. d7 — B. b7; c6; f7. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) Tr. c1—c6*	K. c8—b8	4. D. d6—c7*	K. a7—a8
2. D. d3—d6*	K. b8—a7	5. Lr. f1—g2*	D. h5—f3
3. Tr. c6—a6*	b7—a6	6. Lr. g2—f3†	

1. S. Auf b7-c6 folgte 2. $\frac{\text{D. d3-a6*}}{\text{K. c8-b8}}$ 3. $\underline{\text{D. a6-b7†}}$.

Neunzehntes Spiel.

Stell.: W. K. h1 — D. f7 — T. c5 — Tr. f8 — L. f4 — Lr. g4 — S. a5 — Sr. b5 — B. c3; g2; h3. —
S. K. d8 — D. c2 — T. a2 — Tr. h8 — L. c8 — Lr. d6 — Sr. b6 — S. b8 — B. c7; d5; g7; h6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) D. f7—c7*	Lr. d6—c7	4. T. c5—e8*	Sr. b6—c8
2) L. f4—c7*	K. d8—e7	5. S. a5—b7*	K. d8—e8
3. L. c7—d6	K. e7—d8	6. Sr. b5—c7†	

1. S. Auf K. nach e8 erfolgte 2. $\frac{\text{Sr. b5-d6*}}{\text{K. e8-f8}}$ 3. $\underline{\text{D. c7-f7†}}$.

2. S. Auf K. nach e8 erfolgte 3. W. Sr. b5-d6* 4. W. Tr. f3-f7†.

*Zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. e1 — D. c3 — T. b2 — Tr. c2 — L. d2 — Lr. e4 — S. d4 — B. a4; f3; g2. —
S. K. a7 — D. a3 — T. a8 — Lr. e7 — S. d8 — Sr. f4 — B. a7; b7; e5; f6; g6. —

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. b2—b7*	S. d8—b7	5) S. c6—e5*	K. b7—a7
2. S. d4—c6*	K. a7—b6	6. T. c2—c7*	K. a7—b8
3. D. c3—a5*	S. b7—a5	7. S. e5—d7†	
4. L. d2—a5*	K. b6—b7		

5. S. Durch Sr. f4-d5 würde das Mat um einen Zug verzögert werden.

*Ein und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. c1 — D. d3 — Tr. h1 — Lr. b3 — L. d2 — S. d5 — Sr. e5 — B. a2; b2; c2; g2; h2. —
S. K. e8 — D. d6 — T. a8 — Tr. h8 — L. d1 — Lr. f8 — S. f6 — B. a6; b7; c7; f7; f4; g5; h6. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. S.	d5—f6*	K. e8—e7	5. L.	e3—e5*	K. f6—e7	
2. Sr.	e5—c6*	b7—c6	6. L.	e5—h8*	L. d1—e2	
3. Tr.	h1—e1*	K. e7—f6	7. Tr.	e1—e2†		
4. L.	c3—e5*	D. d6—e5				

Zwei und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. b1 — D. f1 — Tr. f3 — Lr. d5 — L. e7 — S. d6 — Sr. h4 — B. b4; c3. —
S. K. h8 — D. a3 — T. a8 — Tr. b8 — L. g8 — S. g4 — B. b3; c4; g7; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. Sr.	h4—g6*	h7—g6	5. D.	f1—f6*	K. h8—h7	
2. Tr.	f3—h3*	S. g4—h6	6. D.	f6—f7*	K. h7—h8	
3) S.	d6—f7*	L. g8—f7	7. Lr.	e7—f6*		
4. Tr.	h3—h6*	g7—h6				

3. S. Auf K. h8—h7 ist die Folge: 4. S. f7-g5* / K. h7-h8 5. Tr. h3-h6* / g7-h6 6. D. f1-f6† /

Drei und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a7 — T. e6 — Tr. g6 — Lr. c2 — S. f5 — B. d5; f2; g3. —
S. K. d8 — D. h3 — T. c8 — Tr. e8 — L. f3 — Lr. f8 — S. a3 — B. b4; c5; c7; g4; g7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. T.	e6—d6*	Lr. f8—d6	5. Lr.	c2—a4*	S. a3—b5	
2. Tr.	g6—d6*	c7—d6	6. Lr.	a4—b5*	T. c7—c6	
3. D.	a7—b6*	T. c8—c7	7. Lr.	b5—c6†		
4. D.	b6—b8*	K. d8—d7				

Vier und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. b1 — D. b4 — T. a1 — L. g1 — Lr. h3 — S. c5 — B. b3; c2; f3. —
S. K. b8 — D. e5 — T. c8 — Tr. d8 — L. c6 — Lr. f6 — B. a7; b7; f4; h5. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. S.	c5—a6*	K. b8—a8	5. D.	b4—a3*	L. c6—a4	
2) S.	a6—c7*	T. c8—c7	6. D.	a3—a4*	D. e5—a5	
3. T.	a1—a7*	K. a8—b8	7. D.	a4—a5*	K. a8—b8	
4. T.	a7—a8*	K. b8—a8	8. D.	a5—a7†		

2. S. Zöge der König nach b8 zurück, so erfolgte 3. $\frac{\text{L. g1-a7*}}{\text{K. b8-c7}}$ 4. $\frac{\text{L. a7-b6*}}{\text{K. c7-b8}}$
5. $\frac{\text{T. a1-a8*}}{\text{K. b8-a8}}$ u. s. w. wie oben im 8. Zuge mat.

Fünf und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. c2 — D. f5 — T. h3 — S. b5 — Sr. d2 — B. a2; b3; c4; d3; f3; g4. —
S. K. b7 — D. f1 — T. a8 — Tr. e2 — Lr. f4 — S. a5 — B. a7; b6; g5; h7. —

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. T.	h3—h7*	K. b7—a6	6.	a2—a3*	K. b4—c5	
2. D.	f5—c8*	S. a5—b7	7.	d3—d4*	K. c5—c6	
3. D.	c8—b7*	K. a6—a5	8.	d4—d5*	K. c6—c5	
4. D.	b7—a7*	T. a8—a7	9.	b3—b4†		
5. T.	h7—a7*	K. a5—b4				

III. Bedingtes Mat.

Sechs und zwanzigstes Spiel.

Stell.: W. K. e3 — D. a6 — T. d8 — Lr. g8 — B. c4; b3; h5. —
S. K. f5 — D. b2 — T. e7 — Tr. h2 — B. c5; e6; f6; g5. —

Schwarz soll im 3. Zuge auf e5 mat gestellt werden.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	a6—e6*	T. e7—e6	3. T.	d8—d5†		
2. Lr.	g8—h7*	Tr. f5—e5				

Sieben und zwanzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. c6 — T. a1 — Tr. g1 — B. d6. —
S. K. c8 — T. b7 — Tr. d7 — L. d8 — B. e4. —

Der w. Bauer ſoll Schwarz im 3. Zuge mat ſtellen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. T.	a1—a8*	T. b7—b6	3.	d6—d7†		
2. Tr.	g1—g8*	Tr. d7—d6				

Acht und zwanzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. g8 — D. g4 — T. d1 — Tr. b4 — L. a3 — Lr. a4 — S. f2 — B. a2; b3; d2. —
S. K. c2 — D. a6 — T. b7 — Tr. e7 — L. f1 — S. g6 — B. a7; b6; g5; h6. —

Laufer a4 ſoll mat machen, aber ſo, daß bei jedem vorhergehenden Zuge die Könige gegenſeitig in Schach kommen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	g4—c4*	L. f1—c4*	3.	b3—c4†		
2. Tr.	b4—c4*	D. a6—c4*				

Neun und zwanzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. d3 — D. f6 — T. a4 — Tr. b7 — L. e1 — B. d4; e4. —
S. K. d6 — D. c1 — Tr. g8 — L. e8 — Lr. h2 — S. a6 — Sr. c6 — B. a7; a3; b4; e6. —

Der ſchw. König ſoll auf der Stelle, wo er ſteht, ohne daß er gerührt wird, in höchſtens 4 Zügen mat geſtellt werden.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	f6—e7*	Sr. c6—e7	3. L.	e1—b4*	D. c1—c5	
2. T.	a4—a6*	Sr. e7—c6	4. L.	b4—c5†		

Dreißigſtes Spiel.

Stell.: W. K. e4 — D. b5 — T. e2 — Tr. f7 — Lr. a6 — S. f5 — B. e6. —
S. K. d8 — D. c8 — T. a7 — Tr. e7 — L. h7 — S. g1 — Sr. h3 — B. b4. —

Bauer e6 soll im 4. Zuge mat stellen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. b5—b8*	D. c8—c8	3. T. e2—d2*	T. a7—d7
2. Tr. f7—f8	Tr. e7—e8	4. e6—e7†	

*Ein und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. e1 — D. f4 — T. a7 — Tr. c5 — Lr. d8 — B. a2; b2; d5; e4; g3; h2. —
S. K. d7 — D. f7 — T. c8 — Tr. h8 — Lr. f8 — Sr. g8 — B. c7) e7; f6; g7; h7. —

Thurm c5 soll im 4. Zuge mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Lr. d8—b5*	K. d7—d8	3. T. a7—a8*	T. c7—c8
2. D. f4—c7*	T. c8—c7	4. Tr. c5—c8†	

Zwei und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. b6 — S. e8 — Sr. h2 — B. a2; b2; c5; d7; f3; g3. —
S. K. e5 — D. h6 — T. e2 — Tr. h7 — B. d5; f6; g7. —

Bauer d7 soll in höchstens 4 Zügen mit dem Zuge in die Dame mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Sr. h2—g4*	K. e5—d4	3. D. b4—c4*	d5—c4
2. D. b6—b4*	K. d4—d3	4. d7—d8 D.†	

Drei und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f1 — T. g7 — Tr. g8 — S. f6 — Sr. h2 — B. g2; h3. —
S. K. h4 — D. a2 — T. c2 — Tr. h6 — Lr. c8 — L. e8 — S. f4 — B. e5; f5; g6. —

Der schw. König soll in höchstens 4 Zügen durch S. f6 mat gestellt werden.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. f1—f4*	e5—f4	4. Tr. g8—g6*	Tr. h6—g6
2. Sr. h2—f3*	K. h4—g3	5. S. f6—h5†	
3. T. g7—g6*	L. e8—g6		

*Vier und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. d2 — D. g3 — T. c6 — Lr. c4 — L. h2 — S. h4 — B. a3; g5; h5. —
S. K. h8 — D. a1 — T. d8 — Tr. e8 — L. c2 — B. b3; d4; g7; b6. —

Bauer h5 soll mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. T. c6—h6*	g7—h6	4. g5—g6*	L. c2—g6
2. D. g3—e5*	Tr. e8—e5	5. h5—g6†	
3. L. h2—e5*	K. h8—h7		

Fünf und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. h4 — Tr. f1 — T. f2 — Lr. c2 — L. c3 — S. a3 — Sr. d5 — B. b2; e4; f3. —
S. K. a2 — D. g6 — T. b6 — Tr. g8 — Lr. d3 — B. e7; f7. —

Springer d5 soll mat machen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. Tr. f1—a1*	K. a2—a1	4. L. c3—b2*	K. a3—a2
2. b2—b3*	K. a1—a2	5. S. d5—c3†	
3. Lr. c2—d1*	K. a2—a3		

*Sechs und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a3 — T. a1 — Tr. b3 — Lr. c4 — L. e5 — B. b2; e4. —
S. K. a8 — D. h3 — T. e8 — Tr. h6 — L. f8 — B. a6; b7; f4; g3. —

Binnen 5 Zügen soll der schw. König auf a8 mat gesetzt werden.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D. a3—a6*	Tr. h6—a6	4. Tr. b3—b7*	
2. T. a1—a6*	b7—a6	5. Tr. b7—d7†	
3. Lr. c4—d5*	K. a8—a7		

Sieben und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. f3 — T. d1 — Tr. d4 — S. a5 — Sr. a6 — L. f6 — Lr. g2 — B. c6; e6. —
S. K. c8 — D. h5 — T. e8 — Tr. h7 — S. d6 — Sr. e3 — Lr. b6 — B. h7; f4; g3. —

Laufer g2 soll binnen höchstens 5 Zügen mat stellen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c6—b7*	Tr. h7—b7	4. T.	d1—d8*	T. e8—d8
2. D.	f3—b7*	S. d6—b7	5. Lr.	g2—b7†	
3. Tr.	d4—d8*	S. b7—d8			

Acht und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. a5 — D. h2 — T. e1 — Tr. h1 — Lr. d7 — B. c3; d3; f3; g3. —
S. K. h5 — D. a2 — T. a1 — Tr. h6 — Lr. a3 — L. a6 — B. a7; b7; e4; f6; g5; h4. —

Bauer d3 soll mat stellen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. Lr.	d7—e8*	Tr. h6—g6	4.	f3—f4*	K. g5—f5
2. D.	h2—h4*	g5—h4	5. Lr.	e8—e7*	D. a2—e6
3. Tr.	h1—h4*	K. h5—g5	6.	d3—e4†	

oder

1.	—	— D. a2—f7	4. Tr.	h1—h4*	K. h5—g5
2. Lr.	e8—f7	Tr. h6—g6	5.	f3—f4*	K. g5—f5
3. D.	h2—h4*	g5—h4	6.	d3—e4†	

Neun und dreißigstes Spiel.

Stell.: W. K. e4 — D. a4 — T. a8 — Tr. f8 — Lr. b7 — S. d7 — B. a2; d5; g3; h4. —
S. K. c4 — D. h5 — T. b5 — Tr. c[illegible] — L. e2 — Lr. f6 — S. c8 — B. a7; b4; d6; e5; g6. —

Der w. Thurm a8 soll ohne gerührt zu werden mat machen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. Tr.	f8—c8*	T. b5—c5	4. D.	a4—b5*	K. c4—b5
2. Tr.	c8—c5*	d6—c5	5. Lr.	b7—a6*	K. b5—a4
3. S.	d7—b6*	a7—b6	6. Lr.	a6—c4†	

Vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. d3 — D. b3 — T. h8 — Tr. h7 — L. a7 — Lr. g4 — S. b4 — B. a3; c2; c4; h3. —
S. K. c5 — D. e5 — T. c8 — Tr. f8 — L. e6 — S. f3 — B. a5; b6; d5; f4; g5. —

Die w. Königin soll mat machen und der Thurm h8 bei dieser Operation mit einem Zuge behülflich sein.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. S.	b4—a6*	K.	c5—d6	4. T.	h8—d8*	Tr. b8—d8
2. D.	b3—b6*	T.	c8—e6	5. D.	h6—d8*	L. e6—d7
3. L.	a7—b8*	Tr.	f8—b8	6. D.	d8—d7†	

*Ein und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. d3 — D. f4 — T. f3 — Tr. g3 — L. h2 — S. h4 — B. a2; b3. —
S. K. c5 — T. c8 — Tr. d8 — L. d1 — S. d5 — Sr. g4 — B. a3; d4; e5; g7; h7. —

Der w. Läufer h2 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	f4—f7*	K.	g8—h8	4. Tr.	h3—h6*	g7—h6
2. S.	h4—g6*		h7—g6	5. L.	h2—e5*	S. d5—f6
3. Tr.	g3—h3*	Sr.	g4—h6	6. L.	e5—f6*	

Zwei und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g2 — D. c2 — T. d2 — Tr. g1 — Lr. d7 — L. e7 — B. b3; e3. —
S. K. g4 — D. c3 — T. b7 — Tr. f5 — L. g6 — B. a3; a7; b4; d5; h5. —

Schwarz soll auf dem Felde g1 mat gestellt werden.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. Lr.	d7—f5*	L.	g6—f5	5. L.	e7—d6*	K. h2—g1
2. K.	g2—f2*	K.	g4—h3	6. D.	f5—b1*	D. d2—d1*
3) D.	c2—f5*	K.	h3—h2	7. D.	b1—d1†	
4. K.	f2—f3*	D.	c3—d2			

3. W. Oder $\frac{\text{Tr. g1-g3}}{\text{K. h3-h2}}$ 4. $\frac{\text{K. f2-f3*}}{\text{K. h2-h1}}$ 5. $\frac{\text{Tr. g3-h3*}}{\text{L. f5-h3}}$ 6. $\frac{\text{T. d2-h2*}}{\text{K. h1-g1}}$ 7. $\frac{\text{D. c2-g2†}}{}$.

Drei und vierzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. h1 -- D. a3 -- T. b3 -- Tr. c7 -- Lr. c6 -- S. d3 -- Sr. d5 -- B. c3; g2. —
S. K. a6 -- D. g3 -- T. b5 -- Tr. g4 -- Lr. f4 -- S. a8 -- Sr. e5 — B. a5; e6; g5. —

Der w. Thurm b3 ſoll mat machen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	D. a3—a5*	T. b5—a5	5.	Sr. d5—b4*	K. a6—a5
2.	Tr. b7—a7*	K. a6—a7	6.	L. f6—d8*	S. a8—b6
3.	T. b3—b7*	K. a7—a6	7.	T. b7—a7†	
4.	S. d3—c5*	T. a5—c5			

Vier und vierzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. g2 -- D. d3 -- T. d4 -- Lr. e4 -- L. f4 -- S. c5 — B. a5; b4; e3; f2. —
S. K. b8 -- D. h4 -- T. a1 -- Tr. c6 -- L. b7 — Sr. g5 — S. a8 -- B. a7; b6; c7; g4; h5. —

Bauer b4 ſoll mat ſtellen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	T. d2—d8*	L. b7—c8	5.	a5—a6*	T. a1—a6
2.	S. c5—d7*	K. b8—b7	6.	D. d3—d5*	c7—c6
3.	Lr. e4—c6*	K. b7—c6	7.	b5—c6†	
4.	b4—b5*	K. c6—b7			

Fünf und vierzigſtes Spiel.

Stell.: W. K. g1 -- D. e7 -- T. c1 -- Tr. g7 -- Lr. b3 -- L. g5 — S. c2 -- Sr. d6 — B. a4; b4; d4; e4; g4. —
S. K. c6 -- D. h3 -- T. e2 -- Tr. h8 -- Lr. b6 -- L. c4 — S. b8 -- Sr. c5 -- B. a6; c7; d5; e5; e6. —

Bauer e4 ſoll mat ſtellen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	b4—b5*	a6—b5	5.	S. c2—b4*	K. c6—d6
2.	a4—b5*	L. c4—b5	6.	L. g5—e7*	K. d6—e5
3.	Lr. b3—d5*	e6—d5	7.	e4—d5†	
4.	D. e7—d7*	S. b8—d7			

Sechs und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. g1 — D. a1 — T. c1 — Tr. e7 — L. e5 — Lr. e8 — S. c2 — Sr. c7 — B. b3; b4; c3; c5; d3; d5; g3. —
S. K. b7 — D. f3 — T. c8 — Tr. h8 — S. c4 — Sr. f5 — B. a7; f7; g4; h3. —

Bauer b3 soll mat stellen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. Lr.	e8—c6*	K. b7—b8	5. Lr.	c6—b7*	K. a6—b5	
2. D.	a1—a7*	K. b8—a7	6.	c3—c4*	S. a5—c4	
3. S.	c7—b5*	K. a7—a6	7.	b3—c4†		
4. T.	c1—a1*	S. c4—a5				

Sieben und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. a1 — D. b6 — T. e8 — Tr. f3 — L. c5 — S. d1 — Sr. d4 — B. a2; d3; e2; g3. —
S. K. f6 — D. a4 — T. d2 — Tr. g6 — Lr. b4 — L. g8 — S. c3 — Sr. g7 — B. b7; e5; e6; f5; g5; h4; h7. —

Der weiße Springer d1 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. T.	e8—f8*	L. g8—f7	5. Sr.	d4—f5*	K. h6—h5	
2. Tr.	f3—f5*	Sr. g7—f5	6. D.	f7—h7*	Tr. g6—h6	
3. D.	b6—e6*	K. f6—g7	7. D.	h6—h7*	K. h5—g4	
4. D.	e6—f7*	K. g7—h6	8. S.	d1—f2*		

Acht und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. h1 — D. g6 — T. a3 — T. d4 — L. d8 — Lr. g2 — S. b8 — Sr. e8 — B. c3; d3; e3; h3. —
S. K. b5 — D. f2 — T. a5 — Tr. d2 — Lr. e5 — L. e6 — S. a4 — Sr. c4 — B. b6; d5; g3; h4. —

Bauer e3 soll mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. T.	a3—b3*	K. b5—c5	5. D.	g6—g5*	L. d7—f5	
2. Tr.	d4—c4*	d5—c4	6. D.	g5—f5*	D. f2—f5	
3. L.	d8—e7*	Lr. e5—d6	7.	d3—d4*	T. d2—d4	
4. S.	b8—d7*	L. e6—d7	8.	e3—d4†		

Neun und vierzigstes Spiel.

Stell.: W. K. f1 — D. c7 — T. a2 — Tr. g2 — Lr. d7 — L. g8 — S. h5 — B. b3. —
S. K. a8 — D. d4 — S. d3 — Tr. h4 — Lr. c3 — B. a6; b7; c4; f2; g5; h6. —

Der schw. König soll von der feindlichen Königin auf f3 mat gestellt werden.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. D.	c7—c8*	K. a8—a7	6. Lr.	d7—e6*	K. d5—e4	
2. D.	c8—b8*	K. a7—b6	7. S.	h5—f6*	D. d4—f6	
3. L.	g8—c7*	K. b6—c5	8. T.	a2—e2*	K. e4—f3	
4) D.	b8—a7*	b7—b6	9. Tr.	g2—f2*	S. d3—f2	
5. D.	a7—b6*	K. c5—d5	10. D.	b6—f2†		

4. S. Auf K. c5-d5 wäre die Folge 5. $\frac{\text{D. a7-b7*}}{\text{K. d5-c5}}$ 6. $\frac{\text{D. b7-b6}}{\text{K. c5-d5}}$ u. s. w. wie oben.

Funfzigstes Spiel.

Spießruthenspiel.

Stell.: W. K. f3 — D. c7 — T. a8 — Tr. c2 — L. a1 — Lr. d3 — S. a7 — Sr. d8 — B. e2; h5; h6. —
S. K. e8 — B. d7; d6; d5; d4; f7; f6; f5; f4. —

Der w. Bauer e2 soll, ohne die feindlichen Bauern zu schlagen, durch die vierfache Doppelreihe bringen und den König mat machen.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1. Sr.	d8—b7*	K. e8—e7	8. D.	d7—c7*	K. e5—e6	
2. T.	a8—d8	K. e7—e6	9. K.	f3—f2	f4—f3	
3. S.	a7—c6*	d7—c6	10.	e2—e3	f5—f4	
4. D.	c7—d7*	K. e6—e5	11.	e3—e4	f6—f5	
5. Sr.	b7—c5*	d6—c5	12.	e4—e5	f7—f6	
6. Lr.	d3—c4*	d5—c4	13. D.	c7—d6*	K. e6—f7	
7. L.	a1—c3*	d4—c3	14.	e5—e6†		

Vierter Abschnitt.

Zusätze und Verbesserungen zu den Gambits.

Uebersicht

der

in diesem Abschnitte behandelten Spiele.

A. Zum Gambit des Allgaier.

B. Zum Ben-Oni etc. von A. Reinganum.

2. Spiel: verbessertes Gambit des Salvio;

3. Spiel: verbessertes Gambit der Königin des Philidor.

A. Zum Gambit des Allgaier.

(Man vergleiche v. Bilguer und v. d. Lasa Handbuch des Schachspiels B. I. Eröffn. 5. Abschn. III. §. 1. Spiel 2.)

Erstes Spiel.

Eine Mittheilung des Herrn Dr. jur. Lyncker.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	d2—d4	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4	7. Lr.	f1—e2	f7—f5
3. Sr.	g1—f3	g7—g5	8.	e4—f5	L. c8—f5
4.	h2—h4	Lr. f8—e7	9) Sr.	f3—g5	
5.	h4—g5	Lr. e7—g5			

9. Dieses Spiel wird nun auf folgende Weise fortgesetzt:

	9.	10.	11.	12.
W.		0-0	L. c1-f4	c2-c3	Lr. e2-f3
S.	D. d8-g5	Sr. g8-f6	D. g5-g6	Tr. h8-g8	S. b8-c6

und steht Schwarz hiernach offenbar besser. Indessen hätte, was von den Bearbeitern dieses Spiels übersehen ist, Weiß nothwendig gewinnen müssen, wenn dieser anstatt wie oben weit richtiger, 9. Tr. h1-h5, gezogen hätte, denn die Folge würde gewesen sein:

	9.	10.	11.	12.
W.		Tr. h5-g5	Lr. e2-f3	Lr. f3-b7(2)
S.	L. f5-g4(1)	L. g4-f3	D. d8-g5	

1. Gewiß das Beste, was Weiß auf den Angriff beider Läufer erwidern kann.
2. Schwarz kann seinen Thurm a8 nicht retten, und wie er nach dem Nehmen desselben um einen Offizier im Nachtheil bleibt, muß Weiß die Partie gewinnen.

B. Zum Ben-Oni etc.

von A. Reinganum.

Die Spiele dieſes Schriftſtellers ſind bereits im zweiten Abſchnitt dieſes Werkes, ſo weit es der Mühe lohnte ihrer zu erwähnen, berührt und erörtert worden. Zwei dieſer Spiele, die jener Verfaſſer vornehmlichſt mit neuen geiſtreichen Zügen bereichert zu haben glaubt, verdienen namentlich der Anfänger wegen, welchen noch die ſchärfere Ueberſicht fehlt, um das Falſche vom Wahren zu unterſcheiden, einer beſondern Prüfung.

Zweites Spiel.

(Zu deſſen 10. Spiele, Seite 20.)

Gambit des Salvio und Cochrane.

Zug 11. S. Sr. h6-g8.

Stell.: W. K. e3 — Lr. c4 — Sr. d3 — D., T., Tr., S. und L. im Lager — B. a2; b2; c2; d4; e4; g3; h2. —
S. K., T., Tr., S., L. und Lr. im Lager — D. g2 — Sr. h6 — B. a7; b7; c7; d6; f7; f3; g4; h7. —

„— — S. ziehet jetzt, heißt es im genannten Werke S. 20., Sr. h6—g8 u. ſ. w. (vergl. oben zweiten Abſchn., erſtes Spiel), durch welchen Rückzug oder Tempoverluſt aber der Gegner den Angriff bekommt und am Ende die Dame gewinnt. Ich aber laſſe hier lieber eine Hauptfigur aufopfern, um den Angriff zu behalten, und Schwarz gewinnt dabei das Spiel, wie folgt:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
11.	—	—	Sr. h6—f5*	19. D.	d1—e2		Lr. h6—f4
12.	e4—f5		Lr. f8—h6*	20.	g3—f4		D. g2—e2*
13. Sr.	d3—f4		K. rochirt	21. K.	d2—e2		Tr. f1—h1
14. Lr.	c4—d3		T. f8—e8*	22. S.	e4—f6*		K. g8—h8
15. Lr.	d3—e4		L. c8—f5	23. S.	f6—d5		Tr. h1—h2*
16. S.	b1—c3		f3—f2	24. K.	e2—e3		S. b8—a6
17. K.	e3—d2		Tr. e8—e4	25. L.	c1—d2		T. a8—e8†
18. S.	c3—e4		f2—f1T.*				

Und damit wäre ein überraschendes Mat — wie es jener Schriftsteller zu nennen beliebt — zu Tage gefördert. Abgesehen davon, daß Weiß noch gar nicht mat ist, indem der S. d5 nach e7 den König noch auf einen Zug decken kann, so hätte von dieser Seite ein Mat überhaupt gar nicht erfolgen können, wenn Weiß vom 14. Zuge an besser gespielt, seinen König z. B. nach d3 in Sicherheit gebracht hätte. Das Spiel würde sich dann auf folgende Weise herausgestellt haben:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14) K. e3—d3	L. c8—f5	16. L. c1—f4	S. b8—c6
15) K. d3—c3	Lr. h6—f4	17) S. b1—a3	

14. W. Reinganum warnt vor diesen Zug, indem er statt dessen den L. c4 nach d3 bringt, mit der Bemerkung, daß dieses geschähe: „um den Bauer f5 zu decken und allenfalls das Schachbieten (?) zu decken.“ Klarer würde er sich ausgesprochen haben, wenn er gesagt hätte: Weiß thäte diesen Zug, um die Partie zu verlieren.

15. S. Zog statt dessen die Königin nach f7, so würde sie durch Sr. f4-d3 aufs Neue angegriffen werden.

17. Weiß ist neben einer bessern Position um einen Offizier gegen zwei Bauern im Vortheil und muß daher das Spiel gewinnen.

Drittes Spiel.

(Zu dessen 17. Spiele, Seite 85.)

Königin-Gambit des Philidor.

Zug 7. S. f5-c4.

Stell.: W. K., D., T., Tr., L. Lr. und Sr. im Lager — S. c3 — B. a2; b2; d5; e4; f3; g2; h2. —
S. K., D., T., Tr., S. und L. im Lager — Sr. f6 — Lr. c5 — B. a7; b7; c7; e5; f5; g7; h7. —

Fortsetzung Philidor's (Ausg. 1803. S. 105).

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. Lr. f1—c4	f4—e4	11. D. d1—e2	L. c8—g4
8. f3—e4	Sr. f6—g4	12. D. e2—d3	Sr. e3—g2
9. Sr. g1—h3	D. d8—h4*	13. Sr. h3—g1	D. h4—e1*
10. K. e1—d2	Sr. g4—e3	14) K. d2—c2	Lr. c5—g1

14. Schwarz, sagt Philidor, hat einen Offizier und einen Bauer mehr und eine Stellung, wobei er bald gewinnen muß.

Dagegen glaubt Reinganum (Seite 86), Philidor hätte den Schwarzen kräftigere Züge thun lassen können, wodurch das Spiel weit früher entschieden worden wäre und gibt zum Beleg folgendes Spiel:

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
12.	— —	D. h4—h6	16. D. d3—h3		Tr. f8—f2*
13.	K. d2—e1	Sr. e3—g2*	17) K. g2—g1		Tr. f2—f3*
14.	K. e1—f1	Tr. h8—f8*	18. K. g1—g2		D. h6—h3†
15.	K. f1—g2	L. g4—h3*			

Oder

17.	K. g2—g3	D. h6—g6*	20.	K. g2—f1	D. g4—f3*
18.	D. h3—g4	Tr. f2—g2*	21.	K. f1—e1	D. f3—h1*
19.	K. g3—g2	D. g6—g4*	22.	L. c4—f1	D. h1—h2

Schwarz hat die Königin vor und zwei freie Bauern gegen den Thurm. Weiß würde aber ein vortheilhaftes Spiel erlangt haben, hätte ihn Reinganum kräftigere Züge thun lassen. Nämlich:

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
13)	S. c3—b5	Sr. e3—d5*	19.	T. a1—d1	S. b8—c6
14.	K. d2—c2	Sr. d5—b4*	20)	S. b5—c7*	K. e8—d8
15)	K. c2—b3	D. h6—c6	21.	T. d1—d7*	L. h3—d7
16)	D. d3—c3	L. g4—h3	22)	L. g5—e7*	K. d8—c8
17.	D. c3—e5*	Lr. c5—e7	23.	D. e5—d6	T. a8—b8
18.	L. c1—g5	D. c6—d7	24)	S. c7—e6	

---

13. S. Das Schach durch Lr. c5-b4 würde Weiß mit dem Springer decken, und damit die größte Gefahr gehoben sein; schlüge der Sr. e3 jetzt aber den feindlichen Lr. c4, so brächte Weiß seinen König auf c2 in Sicherheit und würde dabei gewinnen.

15. S. Beim Abtausch der Königin kommt das Spiel ziemlich gleich zu stehen.

16. S. Oder, wonach Weiß ebenfalls im Vortheil bleibt:

		16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
1	W.		Tr.h1-e1	D.c3-e5*	D.e5-g5*	D.g5-g4*		
	S.	D.c6-e4	D. e4-c6	K. e8-d8	K. d8-c8			
2	W.		L.c1-g5	S.b5-a3	T. a1-e1	Tr.h1-f1	T. e1-e5*	D.c3-e5*
	S.	S.b8-d7	a7-a6	D.c6-e4	D.e4 f5	D. f5-g6	S. d7-e5	
3	W.					Lr.c4-f7*	Lr.f7-d5*	T.e1-f1*
					D.e4-g2	K. e8-f8	D. g2-f1	
4	W.					T. e1-e5*	D. c3-e5*	D.e5-g7*
						S. d7-e5	K. e8-d7	

20. S. Zog der König nach f8, so nahm Weiß 21. die Königin mit dem Thurm und bot nach etwa 21. S. S.c6-e5, 22. L. g5-e7 mat.

22. S. Wurde dagegen der feindliche L. e7 vom S. c6 genommen, so gewann Weiß den Thurm a8.

24. Weiß gewinnt.

Hiernach dürfte sich der Tadel jenes Schriftstellers schon zur Genüge als ungegründet herausstellen; denn wenn selbst auch eine vollständigere Analyse dieses Spiels vom 12. Zuge für Schwarz ein etwas günstigeres Resultat als das obige ergeben sollte, so könnten die Vortheile für diese Farbe doch keineswegs größer sein, als sie nach Philidor's Combination erlangen mußte.

Doch hat Philidor, was Reinganum nicht weniger als den übrigen bisherigen Bearbeitern dieses Spiels entgangen zu sein scheint, um seinen ausgesprochenen Tadel des 7. Zuges Lr. f1—c4 zu rechtfertigen, die Weißen von vorne herein schwache Züge thun lassen, indem dieser bei einem unbefangenen Spiele sichere Vortheile hätte erringen können. Auch v. Bilguer und v. d. Lasa, Handb. des Schachsp. B. I., Eröffn. 7 §. 1, Spiel 12, wo Philidor's Variante mitgetheilt wird, haben — a. a. O. Note 14, S. 355 — diesen Tadel nachgesprochen, ohne das Spiel erst einer nähern Prüfung zu unterwerfen. — Nach dieser Andeutung würde die Partie nach 7. $\frac{\text{Lr. f1—c4}}{\text{f5—e4}}$ vom 8. Zuge auf folgende Weise zu spielen sein:

	Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
8)	D. d1—e2		e4—f3	11)	d6—c7		D. d8—e7
9)	D. e2—e5*		K. e8—f7	12.	D. e5—e7*		K. f8—e7
10.	d5—d6*		K. f7—f8	13)	c7—b8	D.	T. a8—b8

8. S. Dagegen würde auf Lr. c5-g1 die Folge sein:

	9.	10.	11.	12.	13.	14.
W.	Tr. h1-g1	D. e2-e5*	D. e5-e7*	g2-f3	K. e1-f2	L. c1-f4(1)
S.	e4-f3	D. d8-e7	K. e8-e7	Tr. h8-e8	K. e7-f8	

1. Weiß befindet sich hinsichts der bessern Entwickelung seiner Offiziere im Vortheil.

9. S. Würde das Schach von der Königin oder dem Lr. c5 auf e7 gedeckt, so schlüge Weiß den B. f3 mit dem Sr. g1 und bekäme ein vortheilhaftes Angriffsspiel; was dieser auch behielt, wenn der König sich sogleich nach f8 rettete, wohin er im folgenden Zuge getrieben wird.

11. W. Oder nicht so gut D. e5-c5, denn die Folge würde sein:

	11.	12.	13.
W.		d6-d7*	L. c1-e3
S.	f3-g2	D. d8-e7*	L. c8-d7(1)

13. S. Dagegen würde auf f3-g2 die Folge sein:

		14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
1	W.	D. b8-c7*	Lr. c4-b5*	D. c7-c5*	D. c5-c7*	D. c7-d6*	Lr. b5-c4*	S. c3-d5(1)
	S.	K. e7-e8	K. e8-f8	K. f8-f7	K. f7-f8	K. f8-f7	K. f7-e8	
2	W.			Lr. b5-d7	D. c7-b7(1)			
	S.		Sr. f6-d7	L. c8-d7				

1. Schwarz gewinnt.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14) Sr. g1—f3			

14. Weiß hat bei einer gleich guten Position einen Offizier vor und muß daher das Spiel gewinnen.

Das

neu verbesserte kleine Kriegsspiel.

Einleitung.

§. 1.

Schon seit längerer Zeit bekannt, allein nicht ausgebreitet, ist das dem Schach sehr ähnliche Kriegsspiel.

Da in anderen Schachbüchern von diesem Spiele nichts erwähnt wird, so glaubt man dem längst empfundenen Bedürfnisse durch eine kurze und anschauliche Darstellung entgegen zu kommen.

Bei näherer Betrachtung dieses Spiels mußten seine Freunde sehr bald auf einige Mängel stoßen, und diesen abzuhelfen, ließen es sich die Sachkenner desselben angelegen sein, durch Hinzufügung zweier Haupt-Garden, welche sie mit dem Namen Kron-Garden bezeichneten, nebst mehren Veränderungen im Spiele selbst, wesentliche Verbesserungen zu treffen.

Nach dieser neuen Einrichtung besteht das Spiel aus 54 Figuren, und wird auf einem Quadratbrette, das in 121 kleinere Quadrate eingetheilt ist, gespielt.

Jeder der Spieler führt 27 Figuren, als: 1 König, 2 Kron-Garden, 2 Garden, 2 Cüraſſiere, 2 weiße Husaren, 2 schwarze Husaren, 5 Kanonen und 11 Soldaten.

Obwohl beim Gange der Figuren eine große Verschiedenheit herrscht, so beobachten sie doch das allgemeine Gesetz: daß die zu ziehende Figur entweder sich nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle sie alsdann einrückt, und daß sie auf ihrem Wege zu dem Felde, welches sie einzunehmen gedenkt, keine Figur finde.

Die Figuren, welche Springerzüge thun dürfen, machen von obiger Regel eine Ausnahme (siehe unten §§. 3. 5.).

§. 2.

Ueber den Gang der Figuren insbesondere.

Der Gang des Königs und der Zweck des Spiels ist ganz dem des Schachspiels gleich. Nämlich den König so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. Ebenfalls

zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf f6*), so beherrscht er die Felder f5, g5, g6, g7, f7, e7, e6 und e5. Hier findet nie eine Ausnahme (wie im Schachspiel beim Rochiren) statt; indem im Kriegsspiele das Rochiren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlage einer feindlichen Figur stehen bleiben, oder wohl gar sich unmittelbar dicht neben den feindlichen König stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von demselben entfernt bleiben.

§. 3.

Die Kron-Garden sind die mächtigsten Figuren, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch wie im Schachspiele die bekannten Springerzüge thun dürfen. Eine solche Figur würde also, stände sie auf f7, die Felder bis nach b11, f11 und k11 herauf, seitwärts bis nach a7 und *l*7, und die Felder bis nach a2, f1 und *l*2 herunter, beherrschen. Auch beherrscht die Kron-Garde von da aus die Felder d8, e9, g9, h8, h6, g5, e5 und d6 als Springer (Cürassier §. 5.).

§. 4.

Die Garden verrichten die nämlichen Functionen wie die Königinnen im Schachspiele. Stände z. B. eine solche Garde auf f7, so reichte deren Macht nach b11, f11 und k11 herauf; und rechts seitwärts bis k7 und *l*7; wiederum links bis nach a7 und a2, bis nach f1 wieder zurück.

§. 5.

Die Cürassiere springen stets aufs dritte Feld entgegengesetzter Farbe. Stände einer derselben auf f7, so beherrschte er die Felder g9, h8, h6, g5, e5, d6, d8 und e9. Sie haben die Eigenthümlichkeit, daß, wäre das zweite Feld auch besetzt, sie darüber wegspringen und das dritte dennoch einnehmen; sind also den Springern im Schachspiele ganz gleich.

§. 6.

Die weißen Husaren ziehen und schlagen stets übereck. Stände ein solcher auf f5, so beherrschte er die Felder bis nach a10 und *l*10 hinauf, und abermals bis nach b1 und k1 herunter. Außer den Zügen des weißen Laufers im Schachspiele beherrscht er zum Schlage noch rechts und links seitwärts die weißen Felder mit Uebergehung der schwarzen wie ein Thurm. Als von f5 aus die Felder d5 und b5 links, und h5 und k5 rechter Seite. Auf den dazwischen liegenden schwarzen Feldern hat er mithin keine Macht.

*) Siehe hierüber, wie auch über das Nachfolgende, die Kupfertafel 4.

§. 7.

Die schwarzen Husaren ziehen und schlagen ebenfalls übereck und seitwärts wie die w. H. (siehe §. 6.), nur daß jene die weißen, diese dagegen die schwarzen Felder beherrschen. Ein solcher beherrscht also von f6 aus die Felder bis nach a11 und l11 hinauf, und bis nach a1 und l1 wieder zurück; zur linken Seite die Felder d6 und b6 und zur rechten h6 und k6.

§. 8.

Die Kanonen haben ganz die Rechte und Macht des Thurms im Schachspiele; sie ziehen und schlagen wie dieser in gerader Linie über die Breite der Felder hinauf und zurück, rechts und links. Die Wirkung einer Kanone erstreckt sich z. B. vom Felde f6 aus bis nach f11 hinauf und f1 zurück, und so auch bis nach a6 links und l6 rechts seitwärts.

§. 9.

Die Soldaten gehen gerade aus, auch rechts und links seitwärts wie die Kanone, aber nicht wie diese wieder zurück; auch dürfen sie nie mehr als einen Schritt weit vor- oder seitwärts rücken. Schlagen kann der Soldat dahingegen nur einen Schritt vorwärts übereck. Stände z. B. derselbe auf f6, so dürfte er nur nach e6, f7 und g6 ziehen, oder nach e7, g7 schlagen.

Dringt ein Soldat in die ganz obere Reihe des Gegners, so tritt er in die Rechte eines bereits verlornen Offiziers. Wäre es aber der Fall, daß man seine sämmtlichen Offiziere noch hätte, so würde der vorgedrungene Soldat marquirt, und bekäme die Rechte einer Kron-Garde, wie beim Schach in einem solchen Falle der vorgedrungene B. die zweite Königin würde.

§. 10.

Die Stellung der Figuren

(nach Kupfertafel 5.).

Der König kommt in die Mitte der ersten Reihe der Spieler (auf f1 und f11); zu beiden Seiten

die Kron-Garden (auf e1, g1 und e11, g11). An den Ecken dieser Reihe werden

Kanonen aufgepflanzt (auf a1, l1 und a11, l11). Die übrigen Felder dieser Linie bleiben unbesetzt.

Eine Kanone wird vor dem Könige aufgestellt (auf f2 und f10); zu beiden Seiten dieser Kanonen kommen

die Garden (auf e2, g2 und e10, g10; neben diesen

die Cürassiere (auf d2, h2 und d10, h10); zu den Seiten dieser

die weißen Hufaren (auf c2, i2 und c10, i10); hernach kommen die schwarzen Hufaren (auf b2, k2 und b10, k10); und die Flügel werden wieder mit Kanonen besetzt (auf a2, *l*2 und a10, *l*10); endlich stelle man die Soldaten auf die äußere Linie vor den Offizieren auf.

(Man besetzt mit ihnen die Felder von a3 bis *l*3, und von a9 bis *l*9).

§. 11.

In Beziehung auf die Natur dieses Spiels bemerke man noch: daß, obwohl zwischen diesem und dem Schachspiele eine oberflächliche Aehnlichkeit statt findet, die Spielart durchaus nicht verwechselt werden darf. Es findet wohl bei beiden der gemeinschaftliche Zweck statt, den König „mat" zu setzen, aber die Figuren, mit denen dieses zu bewerkstelligen ist, sind von einander zu verschieden, um hierin eine Methode anzuwenden.

Beim Schachspiele muß man große Aufopferungen, um den Angriff zu gewinnen, eben so sehr scheuen, wie man im Kriegsspiele hauptsächlich dahin sehen muß, der offensive Theil zu werden, sollte dies auch mit der größten Aufopferung geschehen müssen. Ferner hüte man sich, den König in einer Ecke festzustellen, weil es hier gerade am schwersten hält, den König gegen einen kraftvollen Angriff, von Hauptoffizieren unterstützt, zu vertheidigen. Unter Hauptoffizieren versteht man die Kron- und gewöhnlichen Garden, durch deren geschickten Gebrauch man sich am leichtesten Vortheile erringt.

Was zu diesem Spiele wohl noch zu bemerken nöthig ist, findet man in den Anmerkungen der beigefügten Spiele.

§. 12.

Zur Uebersicht der weiter unten praktisch durchgeführten Spiele richte man das Kriegesspielbrett ganz nach der Kupfertafel 4. ein; auch ebenfalls so, daß die Weißen die unteren drei Querreihen, von a1, 2, 3 bis *l*1, 2, 3; die Schwarzen dahingegen die drei oberen Reihen von a9, 10, 11 bis *l*9, 10, 11, einnehmen.

§. 13.

Die beiden Spieler werden wie im Schachspiele durch „Weiß" und „Schwarz," oder der „Weiße," der „Schwarze" (W. und S.) unterschieden.

Die vorstehenden Nummern bezeichnen die Zahl der Züge.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angeben wird, von welcher Art die Figur ist, die gezogen werden soll, nämlich:

K. König.

K. G. Kron-Garde.

G. Garde.
Cr. Cüraſſier.
W. H. Weißer Huſar.
S. H. Schwarzer Huſar.
Kn. Kanone, und

wo kein Buchſtabe ſteht, iſt immer ein Soldat.

Die erſte Beſtimmung durch Buchſtabe und Zahl bemerkt das Feld, worauf die zu ziehende Figur ſteht; — und die zweite das Feld, auf welches ſie geſetzt werden ſoll. Wenn nun auf dieſem Felde eine Figur ſteht, ſo wird dieſe weggenommen und die eigene dafür hingeſtellt; d. h. man ſchlägt damit die feindliche Figur.

Das Sternchen (*) hinter einem Zuge bedeutet, daß damit Schach geboten; und das †, daß der König des Gegners dadurch mat geſetzt wird.

Auch die übrigen Bezeichnungen und Einrichtungen ſind ganz denen im vorangegangenen Schachſpiele gleich. (Siehe Einleitung zum Schachſpiele §§. 14, 16.)

Die Geſetze des Schachs können füglich auch dem Kriegsſpiele zum Muſter dienen.

Der Verfaſſer verweiſet daher den Leſer auf die Einleitung zum Schachſpiele §. 9. Was von dieſem zum Kriegsſpiele nicht brauchbar iſt, wird ein Jeder leicht ſelbſt finden können.

Musterspiele.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—c4	c9—c8	14.	e3—d4	W.H.f7—c4
2.	i3—i4	i9—i8	15.	b3—c4	W.H.i10—c4
3)	f3—f4	f9—f8	16)	G.e2—c4	K.G.k11—c4*
4)	Gr.d2—f3	d9—d8	17.	W.H.g4—e2	K.G. c4—d4
5)	S.H.b2—f6	h9—h8	18)	G.g2—f3	G.g10—e8
6)	d3—d4	W.H.c10—f7	19.	Kn.a1—d1	K.G. d4—f5
7)	W.H.c2—f5	Gr.d10—e8	20.	S.H.h6—i7	K.G.e11—a7
8)	S.H.f6—g5	Gr. e8—g7	21.	Kn.f2—g2	G. e8—e3
9.	W.H.f5—g4	K.G.g11—k11	22)	Kn.g2—f2	Kn. a11—d11
10.	k3—k4	h8—h7	23.	h3—h4	K.G.f5—g6
11)	Gr.h2—k3	Gr. g7—e6	24.	S.H.i7—l5	S.H.k10—c3
12)	S.H.g5—h6	a9—a8	25.	K.G.e1—g2	d8—e8
13)	Gr.f3—g5	Gr. e6—d4	26.	Kn.a2—a1	S.H.b10—f6

3. W. Dies sind die besten Anfangszüge, um den Offizieren Spielraum zu verschaffen.
4. W. Da die Gr. sich gut zum Angriff eignen, so führt man sie gern gleich ins Treffen.
5. W. Damit, wird hernach d3 - d4 gezogen, dieser Offizier nicht eingesperrt bleibt.
6. S. Um Offiziere ins Spiel zu bringen.
7. W. Es ist gerathen, gleiche Truppen sobald als möglich mit einander zu vereinen, damit sie bei einem Angriffe sich gegenseitig decken.
8. W. Um keinen Tausch zu veranlassen.
11. S. Da der Husar den Gr. an Wirksamkeit übertrifft, so ists gerathen, mit diesem jenen zu verfolgen, und, wo es angeht, ihn dagegen abzutauschen.
12. S. Oder auch Gr. e6 - d4. Siehe I. Veränderung.
13. W. Um seinen so weit vorgedrungenen Gr. abzutauschen.
16. S. Freilich hat die Garde theuer erkauft werden müssen, doch des dadurch bewirkten Angriffs und der Menge der gewonnenen Soldaten wegen konnte es dreist gewagt werden, das Spiel so anzugreifen.
18. W. Um nicht durch K. G. d4 - e3 mat gesetzt zu werden.
22. W. Denn seine Garde durfte nicht genommen werden.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
27.	Kn. a1—b1	Kn. a10—d10	34.	K. f1—g2	K. f11—g11
28.	W. H. i2—g4	Kn. d10—d1*	35.	h4—h5	K. G. g6—e7
29.	Kn. b1—d1	Kn. d11—d1*	36.	S. H. *l*5—k6	h7—h6
30.	W. S. e2—d1	G. e3—e1*	37.	Kr. g5—i6	S. H. f6—k2
31.	K. G. g2—e1	S. H. c3—e1*	38.	Kn. *l*2—k2	K. G. e7—k2
32.	K. f1—e1	K. G. a7—a5*	39)	Kr. k3—h2	K. G. k2—i3†
33)	K. e1—f1	K. G. a5—b5*			

33. S. Um die K. G. aus dem Schlage des S. H. *l*5 zu bringen, zöge der Gegner etwa seinen Kr. g5 weg.

39. Weiß konnte durch einen andern Zug das Spiel wohl noch etwas verlängern, allein den völligen Verlust desselben nicht hindern.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12.	— —	Kr. e6—d4	19)	Kr. f3—e1	K. G. c4—d4
13)	e3—d4	W. H. f7—c4	20)	G. g2—f3	K. G. d4—a1
14.	b7—c4	W. H. i10—c4	21.	K. G. d1—a1	S. H. k10—a1
15.	G. e2—c4	K. G. k11—c4*	22)	Kr. k3—h4	S. H. a1—e1
16.	Kn. a2—e2	Kr. h10—g8	23.	K. f1—e1	G. b5—b1*
17.	S. H. h6—i5	G. f10—b5	24.	K. e1—d2	K. G. a7—d4*
18.	K. G. e1—d1	K. G. d11—a7	25.	G. f3—d3	K. G. d4—d3†

13. S. Zieht W. aber Kr. f3-d4, so siehe II. Veränderung.

19. W. Des folgenden Zuges wegen.

20. W. Um das Feld e3 noch einmal zu decken.

22. W. Geschah auch ein anderer Zug, so konnte das Mat wohl noch verzögert, aber nicht gehindert werden.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	Kr. f3—d4	S. H. k10—d4	19.	Kn. f2—g2	K. G. d4—f5
14.	e3—d4	W. H. f7—c4	20.	S. H. h6—i6	G. e10—e3
15.	b3—c4	W. H. f7—c4	21.	Kn. g2—f2	G. e3—f4
16.	G. e2—c4	K. G. k11—c4*	22)	g3—f4	K. G. f5—e3
17.	W. H. f4—e3	K. G. c4—d4	23.	G. f3—e3	K. G. e11—c3†
18.	G. g2—f3	e9—d9			

22. Nahm W. auch nicht, so mußte er dennoch, vermöge des Gegners Uebermacht, das Spiel verlieren.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	c3—c4	c9—c8	25.	G. e2—a2	g7—f
2.	i3—i4	i9—i8	26.	K. G. k1—i3	G. g10—h
3.	Cr. h2—g4	f9—f8	27.	c4—d4	Kn. f10—f
4)	S. H. b2—f6	S. H. b10—f6	28.	W. H. b5—c4	Kn. *l*10—f
5.	Cr. g4—f6	d9—d8	29.	h4—h5	K. f11—g
6.	S. H. k2—g5	W. H. c10—f7	30.	G. a2—b3	Kn. a11—b
7.	d3—d4	Cr. d10—e8	31.	K. G. i3—*l*5	*l*9—*l*8
8.	Cr. f6—g4	S. H. k10—g7	32.	*l*3—*l*4	*l*8—k8
9.	h3—h4	h9—h8	33.	K. G. *l*5—k6	k9—*l*9
10.	Cr. g4—h6	W. H. f7—h9	34.	*l*4—k4	Cr. h8—i1
11.	Cr. h6—f5	Cr. h10—f9	35.	W. H. c4—d3	K. G. k11—f1
12.	Cr. f5—g7	h8—g7	36.	G. b3—c2	f7—g7
13.	W. H. c2—f5	K. G. g11—k11	37.	W. H. d3—i8	Kn. f8—i8
14.	K. G. g1—k1	Cr. e8—d6	38.	G. c2—i8	Kn. f10—f8
15.	W. H. f5—g4	Cr. f9—h8	39.	G. i8—h9*	K. g10—h9
16)	c4—c5	Cr. d6—b7	40)	i4—i5	K. h9—h1
17.	W. H. g4—c8	b9—c8	41.	K. G. e1—d3	K. G. f11—h9
18.	W. H. i2—c8	e9—d9	42.	G. g2—*l*6	K. G. h9—*i*9
19.	W. H. c8—b7	d8—c8	43.	G. *l*6—*l*8	G. e10—f9
20.	W. H. b7—a6	a9—b9	44.	K. G. d3—k9*	K. G. i9—k9
21.	W. H. a6—b5	f8—e8	45)	G. *l*8—k9	Kn. f8—f3
22.	a3—a4	W. H. h9—b3	46.	K. G. k6—i8*	K. h10—g11
23.	Cr. d2—b3	W. H. i10—b3	47.	K. G. i8—h9†	
24)	d4—c4	W. H. b3—a2			

4. S. Um keinen Zug zu verlieren.
16. S. Oder Cr. d6-e8. Siehe I. Veränderung.
24. S. Um seine weiße Husaren aufzuräumen.
40. S. Seinem Schachgebote, G. g2-12, auszuweichen.
45. S. Oder Kn. f8-h8. Siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
16.	— —	Cr. d6—e8	19.	W. H. i2—c8	G. e10—c8
17.	S. H. g5—d8	e9—d8	20.	K. G. k1—c8*	K. G. e11—e10
18.	W. H. g4—c8	b9—c8	21.	K. G. c8—e10	Kn. a10—e10

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6.	d4—c4	Kn. a11—c11	23)	c5—d5	

23. Weiß gewinnt ohnfehlbar das Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	— —	Kn. f8—h8	48.	S. H. g5—k8*	Kn. h8—k8
6.	Kn. *l*2—*l*9	Kn. *l*11—*l*9	49)	K. G. h6—k8*	K. h10—i11
7.	Kn. *l*1—*l*9	Cr. i10—*l*9	50.	K. G. k8—h9†	

49. Zog S. seinen König nach g10, so wurde er ebenfalls durch die K. G. mat gesetzt.

Drittes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	f9—f8	f3—f4	16.	a9—a8	k3—k4
2.	d9—d8	h3—h4	17.	S. H. b10—a9	Cr. g4—i5
3.	h9—h8	d3—d4	18.	Kn. f10—f9	k4—k5
4.	W. H. c10—f7	Kn. f2—f3	19.	G. e10—f10	Kn. a2—a1
5.	f8—e8	K. G. e1—d3	20.	K. f11—g10	d4—d5
6.	Cr. h10—i8	K. G. g2—f2	21.	K. G. g11—f11	Cr. d2—e4
7.	W. H. i10—g8	K. f1—g2	22)	K. G. e11—c10	Kn. *l*2—*l*1
8)	G. g10—h9	c3—c4	23)	c9—c8	S. H. *l*3—k4
9.	Kn. f10—f8	a3—a4	24.	d8—d7	Cr. e4—c5
10.	*l*9—*l*8	S. H. b2—a3	25.	W. H. g8—h7	K. G. d3—d2
11.	e8—e7	Kn. a1—f1	26.	W. H. h7—c2	K. G. d2—c2
12.	S. H. k10—*l*9	*l*3—*l*4	27.	S. H. *l*9—f4	e3—f4
13)	h8—h7	S. H. k2—*l*3	28.	W. H. f7—d5	c4—d5
14.	h7—g7	Kn. *l*1—h1	29.	S. H. a9—f4	g3—f4
15.	Kn. *l*10—f10	Cr. h2—g4	30.	Kn. f8—f3	Kn. f3—f4

8. S. Um den Soldaten b3 noch einmal anzugreifen.
8. W. Die beste Deckung.
13. S. Damit, greift W. die Kanone an, diese gedeckt werden kann.
22. W. Damit er nicht geschlagen wird.
23. W. Der Angriff wäre jetzt noch zu früh vorgenommen.

zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf f6*), so beherrscht er die Felder f5, g5, g6, g7, f7, e7, e6 und e5. Hier findet nie eine Ausnahme (wie im Schachspiel beim Rochiren) statt; indem im Kriegsspiele das Rochiren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlage einer feindlichen Figur stehen bleiben, oder wohl gar sich unmittelbar dicht neben den feindlichen König stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von demselben entfernt bleiben.

§. 3.

Die Kron-Garden sind die mächtigsten Figuren, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch wie im Schachspiele die bekannten Springerzüge thun dürfen. Eine solche Figur würde also, stände sie auf f7, die Felder bis nach b11, f11 und k11 herauf, seitwärts bis nach a7 und *l*7, und die Felder bis nach a2, f1 und *l*2 herunter, beherrschen. Auch beherrscht die Kron-Garde von da aus die Felder d8, e9, g9, h8, h6, g5, e5 und d6 als Springer (Cürassier §. 5.).

§. 4.

Die Garden verrichten die nämlichen Functionen wie die Königinnen im Schachspiele. Stände z. B. eine solche Garde auf f7, so reichte deren Macht nach b11, f11 und k11 herauf; und rechts seitwärts bis k7 und *l*7; wiederum links bis nach a7 und a2, bis nach f1 wieder zurück.

§. 5.

Die Cürassiere springen stets aufs dritte Feld entgegengesetzter Farbe. Stände einer derselben auf f7, so beherrschte er die Felder g9, h8, h6, g5, e5, d6, d8 und e9. Sie haben die Eigenthümlichkeit, daß, wäre das zweite Feld auch besetzt, sie darüber wegspringen und das dritte dennoch einnehmen; sind also den Springern im Schachspiele ganz gleich.

§. 6.

Die weißen Husaren ziehen und schlagen stets übereck. Stände ein solcher auf f5, so beherrschte er die Felder bis nach a10 und *l*10 hinauf, und abermals bis nach b1 und k1 herunter. Außer den Zügen des weißen Laufers im Schachspiele beherrscht er zum Schlage noch rechts und links seitwärts die weißen Felder mit Uebergehung der schwarzen wie ein Thurm. Als von f5 aus die Felder d5 und b5 links, und h5 und k5 rechter Seite. Auf den dazwischen liegenden schwarzen Feldern hat er mithin keine Macht.

*) Siehe hierüber, wie auch über das Nachfolgende, die Kupfertafel 4.

§. 7.

Die schwarzen Husaren ziehen und schlagen ebenfalls übereck und seitwärts wie die w. H. (siehe §. 6.), nur daß jene die weißen, diese dagegen die schwarzen Felder beherrschen. Ein solcher beherrscht also von f6 aus die Felder bis nach a11 und l11 hinauf, und bis nach a1 und l1 wieder zurück; zur linken Seite die Felder d6 und b6 und zur rechten h6 und k6.

§. 8.

Die Kanonen haben ganz die Rechte und Macht des Thurms im Schachspiele; sie ziehen und schlagen wie dieser in gerader Linie über die Breite der Felder hinauf und zurück, rechts und links. Die Wirkung einer Kanone erstreckt sich z. B. vom Felde f6 aus bis nach f11 hinauf und f1 zurück, und so auch bis nach a6 links und l6 rechts seitwärts.

§. 9.

Die Soldaten gehen gerade aus, auch rechts und links seitwärts wie die Kanone, aber nicht wie diese wieder zurück; auch dürfen sie nie mehr als einen Schritt weit vor- oder seitwärts rücken. Schlagen kann der Soldat dahingegen nur einen Schritt vorwärts übereck. Stände z. B. derselbe auf f6, so dürfte er nur nach e6, f7 und g6 ziehen, oder nach e7, g7 schlagen.

Dringt ein Soldat in die ganz obere Reihe des Gegners, so tritt er in die Rechte eines bereits verlornen Offiziers. Wäre es aber der Fall, daß man seine sämmtlichen Offiziere noch hätte, so würde der vorgedrungene Soldat marquirt, und bekäme die Rechte einer Kron-Garde, wie beim Schach in einem solchen Falle der vorgedrungene B. die zweite Königin würde.

§. 10.

Die Stellung der Figuren

(nach Kupfertafel 5.).

Der König kommt in die Mitte der ersten Reihe der Spieler (auf f1 und f11); zu beiden Seiten

die Kron-Garden (auf e1, g1 und e11, g11). An den Ecken dieser Reihe werden

Kanonen aufgepflanzt (auf a1, l1 und a11, l11). Die übrigen Felder dieser Linie bleiben unbesetzt.

Eine Kanone wird vor dem Könige aufgestellt (auf f2 und f10); zu beiden Seiten dieser Kanonen kommen

die Garden (auf e2, g2 und e10, g10; neben diesen

die Cüraſſiere (auf d2, h2 und d10, h10); zu den Seiten dieser

Einleitung.

§. 1.

Einige zerstreute Nachrichten von dem sinesischen Schachspiele haben schon in älteren Zeiten die Jesuiten und Missionaire Semedo und Trigaut gegeben; diese benutzend, lieferte Th. Hyde etwas Vollständigeres darüber. Noch eine lesenswerthe Abhandlung ist: Irwins Nachricht vom Schachspiele, wie es die Sinesen spielen, mit Zeichnungen, sinesischer Schrift und einer übersetzten Nachricht eines Sinesen. (Dublin 1795. 4.)

Nach mehren Schriftstellern ist wohl sicher anzunehmen, daß bei aller Verschiedenheit des sinesischen Schachspiels von dem unsrigen, dieses doch ursprünglich aus Indien nach Sina übergegangen, und die Abänderung von der Verschiedenheit der dortigen Staats- und Kriegsverfassung herrührt.

Die Sinesen haben dieses Spiel fast ganz nach ihren Sitten und Eigenthümlichkeiten abgeändert, und dieses soll nun nach Irwin, seit dem Anfange der vollständigern Geschichte der sinesischen Monarchie, also nach unserer Zeitrechnung ungefähr 200 Jahr vor Chr., geschehen sein. Dieses ist also die Epoche der Ueberpflanzung des Schachspiels aus Indien nach Sina, und folglich die ungefähre Bestimmung des Alterthums des sinesischen Schachspiels.

Dieses Schach wird auf einem Quadrate, welches in 64 kleinere Quadrate und wiederum durch einen Fluß — der in horizontaler Richtung das Brett durchschneidet — in zwei gleiche Hälften getheilt ist, und in jedem rechten Winkel der kleinern Quadrate einen Kreis oder vergrößerten Punkt hat, gespielt. Doch werden die 4 Felder, auf welche im gewöhnlichen Schach der König und die Königin mit ihren Bauern aufgestellt werden, insbesondere noch einmal separirt und als ein Lager bezeichnet, welches der König mit seinen beiden Alfieri (Fers, Alfers) während des ganzen Spiels nicht verlassen darf.*)

*) Man sehe Kupfertafel 2 Fig. 6.

Wie das gewöhnliche Schachspiel wird auch dieses Spiel nur von zwei Personen gespielt, die einander gegenüber jeder 16 Figuren zur Disposition haben. Diese sind: ein König (bei den Sinesen heißt er Ciang, Statthalter); zwei Alfieri, Adjudanten (Sfud, der Vikarius, Stellvertreter, Wesir); zwei Elephanten (Sfiang); zwei Reiter (Mà, Bà); zwei Wagen (Ku oder Cu); zwei Kanonen (Pao, Musketen); fünf Soldaten oder Fußmänner.

§. 2.

Die Stellung des Schachbretts muß so sein, daß jeder Spieler den Fluß (dividens fluvius) horizontal vor sich hat. Auf beiden Seiten des Flusses werden, sich gegenüber, die Figuren aufgestellt. Diese kommen aber nicht, wie bei dem andern Schach, in die Feldungen (kleinern Quadrate), sondern in die vergrößerten Punkte, deren im Ganzen 90 sind, zu stehen.

Die Stellung der Figuren ist folgende:*)

Der König (Statthalter) kommt in die Mitte der äußersten Linie (im Lager) auf dem fünften Punkt (auf e1 und e10); die

beiden Adjudanten (Alfieri) reihen sich ihm zu beiden Seiten (auf d1, f1 und d10, f10) an; diesen werden wieder die

beiden Elephanten zur Seite (auf c1, g1 und c10, g10) gestellt; alsdann folgen die

zwei Reiter (auf b1, h1 und b10, h10) und

die Wagen schließen sich diesen wieder auf den äußersten Punkten (auf a1, i1 und a10, i10) an; die

zwei Kanonen stehen 2 Felder vor dem Standpunkte der Reiter (als auf b3, h3 und b8, h8) und endlich kommen

die Soldaten eine Feldung weiter als die Kanonen zu stehen, nämlich auf a4, c4, e4, f4, i4 und a7, c7, e7, f4, i4.

§. 3.

Der Gang der Figuren und deren Wirkungen sind verschieden, doch allgemein stimmen sie darin überein, daß die zu ziehende Figur sich entweder nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben eine Figur des Gegners schlagen muß, in deren Stelle sie alsdann einrückt; ferner darf bis zu dem Felde, welches mit derselben besetzt werden soll, keine andere Figur im Wege stehen. Die einzige Ausnahme findet bei der Kanone während des Schlagens statt, weil diese eine Figur, es sei Freund oder Feind, vor sich

*) Siehe der Bezeichnung wegen Kupfertafel 2 Fig. 6.

haben muß (als Laffete), um über dieſe hinweg die nächſtfolgende ſchlagen zu können.

§. 4.

Der König (Heerführer u. ſ. w.) bewegt ſich in gerader Linie vorwärts und ſeitwärts durch die Orte oder Winkel des abgetheilten kleinen Quadrats. (S. Kupfertafel 2, 6.)

Dieſes Quadrat (Commandantenplatz) dient ihm zur Sicherheit und er darf deshalb nie heraus, dieſe 9 Felder ſind ſein ihm angewieſener Wirkungskreis und alles, was hier ungedeckt in ſeine Schlaglinie tritt, kann er ſchlagen. Wenn er ſelbſt in Gefahr kommt genommen zu werden, ſo muß ihm dieſes durch ein „Schach dem Könige!" (die Sineſen ſagen: „S'o Sche!" ich tödte, verſchlinge) erſt angezeigt werden. Der Endzweck dieſes Spiels iſt, wie bei dem andern Schach, den König gefangen zu nehmen und wird das Ende ebenfalls durch „Schachmat!" angekündigt.

§. 5.

Die Adjudanten (Alfieri, Sſud u. ſ. w.) ſind ebenfalls auf die 9 Felder des Commandantenplatzes beſchränkt, die ſie nie verlaſſen dürfen und in der Diagonale beherrſchen. Stände z. B. ein Adjudant auf d1 oder f1, ſo iſt e2 nur das einzige Feld, wohin er geht oder ſchlägt; deshalb zeigt er ſich von e2 aus am thätigſten, weil er von hier aus 4 Felder, d1, f1, d3 und f3 beherrſcht. Sie dienen dem Könige zur Deckung und ſind, weil ſie das Lager nicht verlaſſen dürfen, zum Angriff völlig unbrauchbar.

§. 6.

Die Elephanten (Sſiang, auf welche man ſich einen Mandarin oder Elephantenmeiſter denkt) gehen und ſchlagen ſchräg wie die Läufer im Schachſpiel, aber immer nur aufs dritte Feld vorwärts oder zurück. Von c1 aus reicht ein ſolcher, wenn keine andere Figur dazwiſchen ſteht, nach d3 oder a3. Da ſie während des Spiels den Fluß nicht überſchreiten dürfen, ſo können ſie auch nur benutzt werden, um feindliche Angriffe aus dem eigenen Lande zurück zu ſchlagen.

§. 7.

Die Reiter (Cavallo, Mà oder Bà, das Pferd) bewegen ſich auf der ihnen gezeichneten Linie bis auf den dritten Punkt gerade aus, oder auch den dritten Punkt im rechten Winkel zurück und vorwärts, wie jeder andere Offizier. Auch ihnen darf von dem Standpunkte aus, von welchem ſie ausgehen, bis zu dem Felde, welches ſie einnehmen wollen, keine andere Figur im Wege ſtehen. Stände z. B. ein Reiter auf c1 und die Felder b1, d1 und c2 wären von anderen Figuren ſchon beſetzt, ſo wäre ſein Gang gehemmt und er

könnte nirgends hin; wäre das Feld (der Punkt) b1 aber unbesetzt, so könnte er von c1 aus nach b2 springen, das Feld d2 wäre ihm eröffnet, wenn d1 unbesetzt ist. Wären aber auch die Felder b1 und d1 besetzt und nur das Feld c2 leer, so könnte der Reiter von dem angenommenen Standpunkte aus dennoch auf b2 und d2, und auf das dritte Feld gerade aus (auf c3) wirken. Ein Reiter z. B. auf d3 herrscht, wären die Felder um ihn herum alle unbesetzt, nach c4, d5, e4, e2, d1 und c2. Er ist einer von den Offizieren, die über den Fluß gehen dürfen, doch darf er bei dem Uebergange nur einen Schritt geradeaus vorrücken, als von d5 auf d6. Ist er übrigens erst hinüber, so tritt er in seinen alten Wirkungskreis.

§. 8.

Die Wagen (Ku oder Cu, auf die man sich einen Wagenmeister denkt) sind im Gange und in der Wirkung den Thürmen im Schachspiele gleich; sie gehen und schlagen gerade aus, seitwärts und zurück. Ein Wagen auf a1 beherrscht die Felder bis nach a10 über den Fluß, auch seitwärts bis i8. Sie sind die thätigsten Offiziere dieses Spiels, deshalb die Hauptfiguren.

§. 9.

Die Kanonen (Pao) gehen gerade aus, seitwärts und zurück, wie der Wagen; doch schlagen können sie nur in derselben Richtung, wenn eine Figur — gleichviel von welcher Farbe — als Laffete vor ihnen steht, nämlich zwischen der Kanone und derjenigen Figur, welche geschlagen werden soll. Sie wirken also thätig auf die dritte Figur. Nächst dem Wagen ist die Kanone der beste Offizier dieses Spiels.

§. 10.

Die Fußmänner (Soldaten, Pedonts; im sinesischen, Ping) bewegen sich vorwärts in der Distance eines Feldes also von a4 nach a5. Eben so schlägt der Fußmann, ist also darin, und daß er nie zwei Schritte gehen darf, von dem Bauer im Schachspiel wesentlich unterschieden. Gelingt es, ihn in die oberste Offizier-Reihe des Gegners zu führen, so vergrößert sich sein Wirkungskreis in sofern, daß er von nun an einen Schritt seit-, rück- und vorwärts gehen und schlagen darf. Ein auf b1 geführter Fußmann beherrscht also die Felder a1, c1 und b2. Bringt man ihn aber nun auf die Stelle, von welcher er ausgegangen ist, wieder zurück, so kann er in einen Offizier, der schon geschlagen ist, verwandelt werden. Doch kann man es mit der Verwandlung so lange anstehen lassen, bis derjenige Offizier geschlagen ist, in dessen Stelle er einrücken soll.

§. 11.

Es kommt also bei diesem Spiele darauf an, den König gefangen zu nehmen, Schachmat! zu setzen. Um dieses zu bewerkstelligen, gelten die nämlichen Regeln des gewöhnlichen Schachspiels. So wie dort muß auch hier der König durch Schach! gewarnt werden, und gilt auch hier das Gesetz: daß, wenn dem König die Gefahr genommen zu werden, nicht angezeigt wird, so hat er nicht nöthig darauf zu achten; wird ihm aber das Schach, nachdem er schon einen Gegenzug gethan, geboten, so gilt diese Anzeige für einen Zug.

Eine jede Figur, welche über den Fluß darf, wirkt auch in das kleinere Revier des Königs; kann Schach bieten und nach Umständen mat setzen. Mat ist der König, wenn

a. ihm kein erreichbares Feld offen steht, auf welches er ziehen kann, ohne geschlagen zu werden; auch
b. keine Figur zwischen sich und die schachbietende Figur stellen kann, wodurch er gedeckt wird (was bei einem Fußmann ohnedies nicht geschehen darf, weil dieser immer aufs nächste Feld wirkt); oder
c. wird ihm von der Kanone Schach geboten, die Laffete nicht verderben (die Figur, welche zur Laffete dient, wegziehn) oder noch eine Figur vorziehn kann, wodurch die Kanone ihre Wirkung auf den König verliert, oder wenn er
d. die schachbietende Figur auch nicht zu schlagen vermag, ohne wieder in Gefahr zu kommen.

Mit dem angezeigten Mat ist das Spiel zu Ende.

Unentschieden (remis) ist ein Spiel, wenn keiner mehr die Macht hat, das Mat zu bewerkstelligen, oder wenn der König in einem immerwährenden Schach gehalten werden kann.

Unentschieden (pat) wäre auch ein Spiel, wenn keine Figur weiter mehr gezogen werden könnte als der König, dieser aber bei dem Zuge, ohne vorher gegebenes Schach, in Schach kommen würde.

Die vorstehenden Gesetze des Schachspiels (§. 9. Einl. zum Schachsp.) sind, in sofern sie sich auf dieses Spiel anwenden lassen, auch hier gültig, als die Bestimmungen unter No. 1, 2, 3, und wie bei diesem Spiele keine Rochade statt findet, so fällt auch bei No. 3 die Ausnahme weg; 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14 und 15.

Die Basis dieses Spiels beruht ganz auf der Theorie des Schachs; nur daß in diesem Spiele weit mehr Beschränktheit herrscht, weshalb die Hauptoffiziere, unter welche die Wagen und Kanonen gerechnet werden,

gleich anfangs ins Spiel greifen müssen, um entscheidende Vortheile zu gewinnen.

§. 12.

Folgendes Musterspiel, worin zu mehrer Deutlichkeit von dem einen Spieler hin und wieder Fehler supponirt werden, soll dazu dienen, das bis jetzt Gesagte zu erläutern. Um das Spiel nun nachzuziehen, bemerke man Folgendes:

Die beiden Spieler werden durch Weiß und Schwarz (W. und S.) unterschieden.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art die Figur ist, die gezogen werden soll; nämlich:

K. König.
A. Adjudant.
E. Elephant.
R. Reiter.
W. Wagen.
Kn. Kanone, und

wo kein Buchstabe vorsteht, ist immer ein Fußmann.

Die erste Bestimmung durch Buchstabe und Zahl bemerkt das Feld, worauf die zu ziehende Figur steht, und die zweite das Feld, auf welches sie gesetzt werden soll. Wenn nun auf diesem Felde eine Figur steht, so wird diese weggenommen und die andere dafür hingestellt, d. h. man schlägt damit die feindliche Figur.

Das (*) hinter einem Zuge bedeutet, daß Schach geboten, und das (†), daß der König des Gegners mat gesetzt wird.

Auch die übrigen Bezeichnungen und Einrichtungen sind ganz denen im vorangegangenen Schachspiele gleich.

Als die zweckmäßigste und bei diesem Spiele angewandte Bezeichnungsart des Brettes sehe man Kupfert. 2. Fig. 6.

Musterspiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.
1)	Kn. b3—e3	Kn. b8—e8	19.	W. b7—a7	Kn. a4—b4	
2.	Kn. e3—e7*	Kn. e8—e4	20.	W. a7—a9	R. c9—d8	
3)	Kn. h3—h6	g7—g6	21.	Kn. e7—e5	R. i9—h8	
4.	g4—g5	E. g10—i8	22)	Kn. e5—c5	E. c10—e8	
5.	R. h1—g2	R. b10—b8	23.	W. a9—b9	A. f10—e9	
6.	R. g2—f3	Kn. e4—f4	24)	Kn. c5—b5	K. e10—f10	
7)	A. f1—e2	R. h10—i9	25.	Kn. b5—b10*	K. f10—f9	
8.	R. b1—c2	Kn. h8—g8	26.	R. f3—f5	Kn. b4—i4	
9.	E. g1—i3	W. i10—h10	27.	R. f5—f6	Kn. i4—h4	
10.	Kn. h6—h1	g6—g5	28.	W. b9—d9	Kn. h4—h1*	
11.	Kn. h1—g1	Kn. g8—g1	29.	A. e2—f1	W. i1—i3	
12.	W. i1—g1	W. a10—a9	30)	A. d1—e2	W. i3—e3	
13.	E. i3—g5	W. a9—g9	31.	Kn. b10—b9	K. f9—f10	
14.	E. g5—i3	W. g9—g1	32.	R. f6—f8*	K. f10—f9	
15.	E. i3—g1	W h10—h1	33)	R. f8—e9	A. d10—e9	
16)	E. c1—e3	W. h1—i1	34.	Kn. b9—b10	W. e3—g3	
17.	W. a1—b1	R. b8—c9	35.	Kn. b10—d10	W. g3—g1	
18.	W. b1—b7	Kn. f4—a4	36)	K. e1—d1	W. g1—f1*	

1. S. Der Fußmann e 7 ist nicht zu decken, deshalb wird dieser aufgegeben, und auf den seinigen ein Contraangriff gemacht.
3. S. Um seine Kn. von dem Felde e 6 zurück zu halten.
7. VV. Dem König muß man sobald als möglich einen Ausgang zu verschaffen suchen, weil die eingesperrte Stellung die gefährlichste für ihn ist.
16. VV. Weil der positive Werth der Figuren in diesem Spiele sehr unbestimmt ist, so ist's auch am rathsamsten, gleiche Offiziere mit gleichen zu decken.
22. VV. Den Elephanten anzugreifen.
24. S. Um dem Zuge, Kn. b 1 — b 10†, zu entgehen.
30. VV. Wurde dieser Elephant wegezogen, so ging S. mit dem Wagen auf g 3 und sein Angriff wurde dadurch nur um so stärker.
33. S. durfte aber nicht mit R. d 4 nach e 9 schlagen; weil VV. alsdann W. d 9 — d 3 zog, mit seiner Kn. ein verdeckt gewesenes Schach bot und den Wagen auf e 3 gewann.
36. VV. Um seinem folgenden Zuge ausweichen zu können.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
37)	K. d1—d2	W. f1—c1	51.	A. f3—e2	R. h8—h6
38.	R. c2—d1	Kn. h1—h2*	52.	A. e2—f3	R. h6—h5
39)	A. e2—f3	W. c1—c4	53)	A. f3—e2	R. h5—g4
40.	Kn. d10—d8	W. c4—d4*	54.	A. e2—d3	R. g4—g2
41.	K. d2—e2	W. d4—d1	55)	A. d3—e2	i7—i6
42.	Kn. d8—d2	Kn. h2—d2	56.	A. e2—f3	W. e1—f1*
43.	W. d9—d2	W. d1—d2	57.	K. f2—e2	W. f1—f3
44.	K. e2—d2	c7—c6	58.	K. e2—e1	W. f3—e3*
45.	K. d2—e2	c6—c5	59.	K. e1—d1	R. g2—f3
46.	K. e2—f2	c5—c4	60.	K. d1—d2	R. f3—e4
47.	A. f1—e2	c4—c3	61.	K. d2—d1	i6—i5
48.	A. e2—d1	c3—c2	62.	K. d1—d2	W. e3—e2*
49)	A. d1—e2	c2—c1W.	63.	K. d2—d1	R. e2—d3†
50.	A. e2—f3	W. c1—e1			

37. VV. durfte den Wagen nicht nehmen, weil deſſen A. alsdann wieder die Laffete ſein würde, über welcher der König im Schach bliebe.

39. VV. Zöge dieſer dagegen ſeinen K. nach d3, ſo ſetzte S. W. c1—c3†.

49. Obwohl der Fußmann erſt alsdann in die Stelle eines Wagenmeiſters tritt, wenn er, ohne geſchlagen zu werden, ſein Lager — das Feld, von welchem er ausgegangen iſt — wieder erreicht hat, zu welchem Zwecke er einen Schritt rück-, ſeit- und vorwärts gehen und ſchlagen darf, ſo können bei dieſer Lage des Spiels die Züge, welche zu der Verwandlung des Fußmanns nöthig ſind, als geſchehen angenommen werden, weil der Gegner keine Figur mehr hat, mit welcher er es hindern kann.

53. S. Den K. von dem Felde f3 zurückzuhalten.

55. S. Dieſer Fußmann wird nur deshalb gezogen, um ein Tempo zu gewinnen. Mit dieſen beiden Figuren iſt das Mat deshalb ſehr ſchwer herauszubringen, weil der Gegner damit leicht pat geſetzt wird.

Anhang.

Geschichte des Schachspiels.

Der Name Schach führt uns, wie bereits schon erwähnt worden, auf den orientalischen Ursprung dieses Spiels, und obwohl es früher Einige versucht haben, das Schach von Schachen, Schächen (das heutige Schachern) als eine Uebersetzung von ludus latronum, oder latrunculorum (Soldatenspiel) abzuleiten — weil latro eben sowohl einen Krieger, Jäger, wie auch einen Räuber bezeichnet — so hat diese Ableitung doch, um sich geltend zu machen, zu wenig Beifall gefunden.

Das Wahrscheinlichste bleibt wohl, daß die Benennung Schach mit dem Spiele zugleich von Asien zu uns herüber gekommen ist, wo Schah*) so viel als König bedeutet, und weil der König die Axe des Spiels ist, so möchte es auch wohl das Richtigste sein, wenn dasselbe von ihm benannt worden. So nennt es Weikmann auch schon sehr treffend Königsspiel, Schahiludium i. e. Regiludium. Diese Behauptung erlangt auch dadurch noch mehr Gewißheit, daß bei den meisten Nationen der orientalische Name nach ihrer Mundart beibehalten ist. So wird bei den Engländern z. B. das Spiel Chek (Tchek), die Figuren Chess (Tchess) und bei den Portugiesen Xaque (Schaque) genannt, von ihnen haben es die Japaner entlehnt, die es Schogui nennen. Bei den Spaniern heißt es Xaque oder Jaque, Chaque auch Escaque, bei den Franzosen Echec (die Figuren Echecs oder Echez), bei den Italienern Scacchi (Skaki), bei den Polen Szachi (Schachi), bei den Russen Schachmati, womit sie auch zugleich das Ende des Spiels ankündigen; die Dänen nennen es wie wir Schach. Zwar bedeutet Schach bei ihnen auch so viel als schräg, doch wäre es zu weit gegangen, dieses auf die Etymologie unsers Wortes deshalb in Anwendung zu bringen, weil einige Figuren dieses Spiels in schräger Richtung gehen und schlagen. — Selbst in der jüdischen Aussprache hört man den der Sprache nicht eigenthümlichen Ausdruck in Scaki (welches — wenn man annimmt, daß beim ersten Abschreiben eine unrichtige Interpunktion statt fand, was in der jüdischen Literatur nicht selten ist — wie Schachi klingt. Denn da ein Punkt innerhalb eines Chaph (ch) dieses in ein Caph (C, als weiches K) umwandelt, so wird auch dieser Buchstabe oft wieder mit einem Koph (kk, oder härter wie q) verwechselt, und

*) Das h am Ende des Worts wird hart ausgesprochen und klingt fast wie ch.

somit findet man denn oft ein Koph für ein Chaph, was denn zuweilen zu dem heftigsten Streite unter den Gelehrten Anlaß gibt. Weit leichter verwechselt man noch ein Schin (sch) mit einem Sin (starkes s), weil ein Punkt rechts oder links über den Buchstaben diese von einander unterscheidet; Es kakês scheint eine Nachbildung von dem ersteren zu sein. In einem Werke des Aben Jachja wird das Spiel Ha schâck genannt; Aben Esra bedient sich in seinem grammatikalischen Buche Zachoth des Ausdrucks Schâchmât.

Doch ist Schâch (Schach) noch nicht der eigentliche und ursprüngliche Name, den dieses Spiel im Orient führt. Außer Bech oder Pech (Auf! Wohlan!) nennen es die Perser auch Awen, Awend, Awenk (was aufgehangen wird). *) Allgemeiner und gebräuchlicher ist Schathrandsche. Mit diesem Namen ist das Spiel in den ältesten Urkunden belegt.

Wie man nachher nun anfing, die Verbindung des Wortes mit dem Spiele oder vielmehr seiner Ableitung zu suchen, so wurde dieses auf mannigfache Weise wieder verändert und es entstanden für dieses Spiel verschiedene Benennungen, als: Zadrengk (hundert Farben, Wendungen), Zadrendsch (hundert Sorgen, Beklemmungen ꝛc.), Schâhrengk (Ränke, Anschläge des Königs), Schâhrendsch (Königssorgen). Der türkische Kommentator Ektheri erklärt den Namen durch das persische Schadrendsch (Kummer, Sorgen, Schmerz ꝛc.), einige andere Schriftsteller nennen es auch Ssatrengk (weichet). **)

Obwohl alle diese Benennungen das Spiel genugsam bezeichnen, so haben sie doch eben so wenig Anspruch auf den ursprünglichen Namen, wie das vorhin angeführte Schachern; weil alle jene persischen und arabischen Ursprungs sind, das Spiel aber, nach den bis jetzt lautersten Quellen aus Indien erst nach Persien ꝛc. überging, folglich die Etymologie dieses Namens auch nur in der hindostanischen heiligen Schriftsprache (Ssamckret oder Schanscrit) aufgesucht und gefunden werden kann. Zwar ist hier nun der Name zum gewöhnlichen Gebrauch in Vergessenheit gekommen, doch ist er in der hindostanischen Literatur noch vorhanden und heißt Tschaturangka, die vier Angka oder Theile des Heeres, diese sind Hasty (der Elephant, Lau-

*) Im Orient wird meistentheils auf einem Teppich Schach gespielt, worin nach dem beendeten Spiele die Figuren eingewickelt und aufgehängt werden.

**) Ssatrengk, heißt es im Ferhengk Dschihankiri, dieses ist der Name einer Pflanze von Menschengestalt (Alraun), welche von den Arabern Jabrechhelzanem (die bildliche Mandragora) genannt ist. Von daher hat dieses berühmte Spiel seinen Namen bekommen, weil es mit hölzernen Menschenfiguren gespielt wird. Die Araber sprechen es ihrer Mundart gemäß Schathrandsch aus, weshalb es in dieser Schreibart am bekanntesten ist.

fer), Aswa (der Reiter, Springer), Rat'a (der Wagen, Thurm), und Padâtam (Schütze, Bauer). Dieses wäre mit dem Sinne des Schachs als Kriegsspiel übereinstimmend und es ist höchst wahrscheinlich, daß auch dieser Name mit dem Spiele zugleich nach Persien gekommen, wo er denn in Tschatrangk, wie in der weicheren arabischen Mundart in Ssathrendsch ꝛc. verkürzt worden, woraus nachher die Namen Schatrangk, Ssatrengk, Sschathrandsche ꝛc. sich bildeten.

Auf diese Weise ging der erste eigenthümliche Name allenthalben und selbst bei den Indiern verloren, wo ihn nur noch der Gelehrte aus den Schriften kennt. Doch ist er bei den Malaien*) mit Weglassung der letzten Sylbe (Angka) beibehalten; diese nennen das Spiel jetzt noch Tschator.

Da wir dieses Spiel nun zunächst von den Persern durch die Araber, es sei durch die Kreuzzüge oder über Spanien, haben, die es unter andern Schâh-rengh, Schâhrendsch ꝛc. nennen, so verfuhren wir nach der Malaien Weise, ließen die letzte Sylbe weg und nannten es Schâh (Schach), Schachspiel; als einen ganz dafür geeigneten Namen, den die meisten Nationen Europa's, jede nach ihrer eigenen Sprache, auch beibehalten haben.

So wie der Name, zeigt uns auch die ganze innere Einrichtung, das bunt wirkende Getreibe der Figuren auf dem Schachbrett, das Spiel als orientalische Erfindung. Die Unthätigkeit des Schachs (Königs) und die Heiligkeit seiner Person; die Allgewalt des Veziers (der Königin), der aber trotz seiner Wichtigkeit und der treu geleisteten Dienste dennoch geopfert wird, wenn es zum Nutzen seines Herrn gereicht, dabei des Schachs kriegerische Umgebung, die Elephanten,**) die rasche Reiterei (die Springer),***) welche alle Verhältnisse der übrigen Ordnung überspringt, die den Flügel der Schlachtordnung deckenden Streitwagen†) und die muthigen immer vor-

*) Auf der Halbinsel Malakka. Da die Malaien aber erst im dreizehnten Jahrhundert sich auf dieser Halbinsel ansiedelten, so haben sie es wahrscheinlich schon aus ihrem Stammlande, der Insel Sumatra, mitgebracht, wo dieses Tschator auch bis jetzt noch sehr beliebt sein soll.

**) Persisch Pil, Fil, welches der Franzose nachher in Fol, Fou umwandelte; syrisch Filo, äthiopisch Nage und indisch Nag (der Berg) Hatei, jüdisch Pil, Fil (Elephant), auch Rooz (Läufer).

***) Persisch Asp und Ssûwar, äthiopisch und indisch Cahûra, malaiisch Cûda, türkisch und tartarisch At oder Ui, auch Camènd, jüdisch Ssûss (Pferd), oder Farasach (Reiter).

†) In der Ssanscret Sprache der Indier Roch, Ruch oder Rath, Rata (Streitwagen). Die Perser, Araber, Tartaren und mehre andere Nationen; selbst die Europäer haben diesen Namen beibehalten; im Jüdischen hat man auch Markavta dafür.

wärts bringenden Schützen;*) alles dieses zeigt uns das orientalische Kriegsbild im Kleinen; — für sich opfert der Schach Alles, dagegen sie Alle ihn nicht zu ersetzen vermögen — und ist morgenländischer Charakter.

So bestimmt wir aus diesem und den nähern Nachrichten, die wir von dem Spiele haben, auch schließen können, daß nur im Orient dasselbe erfunden worden, so unbestimmt lauten diese nämlichen Nachrichten über sein Alterthum und eigenes Vaterland, seinen Erfinder und die Veranlassung der Erfindung.

Man tappt hier im Nebel des grauen Alterthums, und so wurde es von Einigen anfangs den Aegyptern, von Andern wieder dem jüdischen Könige Salomo (wahrscheinlich, weil er der Inbegriff aller Weisheit war) zugeschrieben; wieder Andere führen es bis zu dem Zeitalter der Zerstörung Troja's hinauf und geben den Palamedes**) als Erfinder an, der dieses Spiel zur Belustigung und Belehrung der Griechen bei der Belagerung dieser Stadt erfunden haben soll.

Seinem Vaterlande macht Vida in seinem vortrefflichen lateinischen Gedichte das Compliment, daß daselbst von einer Schäferin, Schachide geheißen, das Schachspiel erfunden sei, wovon dieses Spiel denn auch den Namen führe. Alle diese Behauptungen sind aber so unbestimmt, oft mit dem Schachspiele selbst so unvereinbar, daß sie der weiteren Erwähnung nicht verdienen.

Nun sind aber die Chroniken, Handschriften und Discussionen der morgenländischen Gelehrten***) über diesen Gegenstand so verschieden, daß man selbst mit der größten Mühe nichts absolut Bestimmtes herauszufinden vermag. Folgendes sind die aus ihnen gezogenen Resultate, die der Wahrheit am nächsten stehen dürften.

1.

Daß das Schachspiel in Indien erfunden worden, darüber stimmen die besten orientalischen Schriftsteller,†) die einzigen Gewährsmänner, welche wir

*) Persisch Piâdehkemândâr (Schütze), äthiopisch und indisch Tschâgkâr, malaiisch Orangprangh, oder Orang Bâprângh, auch Pongâvad, Gkâdscha (Kriegsmann), türkisch Tschâgkâr, Zaudâsch, auch Kûl und tartarisch Jegham (Sklav), jüdisch Râgel (Fußmann).

**) Possin in seinem Glossario, über den Text der Anna Commena, gab sich besonders sehr viel Mühe, die Erfindung den Griechen zuzuschreiben.

***) Man sehe hierüber Vida, Johann Fabricius, Hyde, Olearius u. A. m., die solche meistentheils mit ihren eigenen Discussionen namentlich angeben.

†) Sa'd'i's Rosenthal, Iben Chalikhan, ein berühmter arabischer Geschichtschreiber aus dem dreizehnten Jahrhundert.

haben, ziemlich überein. Dieses also können wir als eine Gewißheit annehmen.

2.

Nach den ältesten Zeugnissen*) ist das Schachspiel bei dem Kriege der Perser unter dem Könige Nuschirwan (Anuschirwân) gegen die Balludschen — die Staaten des vordern Indiens unter der Regierung des Parbabchand, also zur Zeit des Kaisers Justinians I. im sechsten Jahrhundert — nach Persien gekommen; von diesen erhielten es die Araber, die es dann wieder, wie schon erwähnt, entweder über Spanien und Frankreich, oder bei Gelegenheit der Kreuzzüge uns mitgetheilt haben. Das erste wäre wohl deshalb wahrscheinlicher, weil Carl der Große im achten Jahrhundert — also 300 Jahr vor den Kreuzzügen — schon Schach gespielt hat. Weit früher, ehe es in Persien bekannt war, ist es in Indien schon erfunden und in Hinterasien, namentlich Sina, gespielt worden.**)

3.

Ueber die Erfindung und das Alter des Spiels hat man folgende verschiedene Erzählungen und Sagen.

Der arabische Schriftsteller Alsephahi (Asephat) will in einer Sfamkret (Schanscrit)-Handschrift der kaiserlich Birmanischen Hofbibliothek gefunden haben,***) daß Xerxes, der nach Wilius den Zunamen Philometer erhielt, das Schachspiel deshalb erfunden habe, um den babylonischen

*) Firdussi Schaname, von dem wir in der neupersischen Literatur die ältesten Urkunden über das Schachspiel haben. Mirchond und Chondemir, zwei Schriftsteller, die in der persischen Literatur sehr berühmt sind. Ferner Mudschisat u. m. A.

**) Der König Pyrrhus von Epirus (jetzt Canina), der 278 Jahr vor Chr. die Römer in Schrecken setzte und einer der geschicktesten Fürsten seines Zeitalters war, bediente sich schon der Schachsteine, um Operationspläne anzulegen, und zu zeigen, wie er durch Kunstgriffe und Kriegslist den Feind besiegen wolle. Dieser König hat auch den Gebrauch der Elephanten im Kriege zuerst eingeführt.

Und nach einer irländischen Chronik, meldet Th. Hyde, soll, gegen das Jahr 177 nach Chr., Cahir-more oder Cathir-more (Cahir der Große) seinem Sohne Rothio Faleio und mehren Edlen jedem fünf Spieltische und zwei Schachbretter (Brannaw) mit Figuren, ferner seinem andern Sohne, Crinthane, zehn dergleichen sehr künstlich gearbeitete Spieltische und zwei Schachbretter mit zierlichen Schachfiguren, testamentarlich hinterlassen und ihnen sogar die Würde eines Oberaufsehers über die Spiele verliehen, auch dem Mecorbo, Sohn des Leogaris Binbhuadhach, 50 andere Spieltafeln der Fechter, und 50 Schachbretter bestimmt haben.

***) Schedels Chronicarum liber aus dem funfzehnten Jahrhundert.

König Evil-Merodach*) von seinen Grausamkeiten, die er sich in seiner Regierung zu Schulden kommen ließ, zurück zu bringen. Nachdem er den König durchs Schachspiel nun bewiesen, daß ein Regent nur durch den weisen Gebrauch seiner Macht glücklich sein könne, soll es ihm auch wirklich gelungen sein, den Tyrannen ganz unmerklich zur Mäßigung, Weisheit und Gerechtigkeit zurück zu führen.

Mass'udi, erzählt in seinen goldenen Fluren,**) eine gewisse Königin habe einen Sohn gehabt, dessen Stärke und Tapferkeit ein so allgemeines Gerücht verbreitete, daß er der Schrecken aller benachbarten Fürsten geworden sei. Doch habe es sich einstmals zugetragen, daß er einen Gegner gefunden habe, welcher, wenn er ihn auch nicht zu überwinden vermochte, ihm doch gleich kam. Zwischen diesen beiden sei nun ein hartnäckiger Krieg entstanden, in welchem die Königin für das Leben ihres tapfern Sohnes sehr besorgt gewesen. Da habe einer ihrer verständigsten Räthe das Schachspiel erfunden, worin er ihr nun deutlich gezeigt, wie die Lage des gegenwärtigen Krieges sei und wie ihr Sohn, der König, aus seiner eingeschlossenen Lage hervortreten und sammt der ganzen Reiterei mit vereinten Kräften sicher siegen werde.

Andere arabische Schriftsteller lassen das Schachspiel zum Unterricht eines indischen Prinzen in den Elementen der Kriegskunst erfinden. Da diese Idee auf das wahre Vaterland des Spiels hindeutet, so ist sehr zu bedauern, daß bei dieser Ueberlieferung weder der Name noch die nähern Zeitumstände angegeben sind, woraus sich etwas Bestimmteres folgern ließe.

Iben Chalikan widerspricht den einzelnen Schriftstellern, welche den Araber Elzuli***) Alsûli oder Al-Zûli cfr. Hyde als Erfinder des Schachspiels angeben und führt dagegen an, daß der Ziza Bin Dahir dies Spiel erfunden und es dem großen Schâhram, auch Schâh- und Scheh-Ram (König Ram), von noch Neuern auch König Schehra genannt, zuge-

---

*) In Olearius Uebersetzung von Sa'd'is Rosenthal, Elmarabab genannt.

**) Mass'udi's Murûdsch eldeheb u ma'aden eldschewaher i. e. goldene Fluren und Minen köstlicher Gemmen, ein historisches Werk von großem Ansehen bei den Morgenländern.

***) Dieser war ein so geschickter Schachspieler, daß nach seiner Zeit bei den Arabern das Sprichwort entstand: Du spielst im Schach wie Elzuli. Er starb im Jahre der Flucht 335 oder 336 (nach Chr. 946 oder 947).

stellt habe. Folgende Veranlassung hätte ihn dazu bewogen: der persische Monarch habe von seinem Nachbar Belhit (nach Hyde soll es Behram gelesen werden) den Tribut gefordert. Da habe denn Ziza Bin Dahir auf Anregung des Königs das Schachspiel erfunden, welches nun dem persischen Könige mit dem Berichte zugesandt worden, daß, wenn man dort aus eigenem Genie fähig sei, solches Spiel zu enträthseln und die Weise seines Ganges auszufinden, man sich von Seiten Indiens ferner nicht weigern würde, das Verlangte abzutragen; im andern Falle es aber bei dem Gegentheile sein Verbleiben haben müsse.

Wider alles Vermuthen fährt Obiger in seiner Tradition fort, habe dieses ein Großer am persischen Hofe auch sogleich gekonnt; denn nachdem er sich die Bewegung der einzelnen Figuren hätte zeigen lassen, habe er ohne weitere Hülfe sogleich spielen können. Der König von Indien habe hierauf den verlangten Tribut auch richtig bezahlt.

Ein späterer Schriftsteller, Elzafedi, stimmt diesem bei, nur daß er den persischen König Ardaschir Babegkan nennt, welcher der erste aus dem Hause der Ssasaniden war. Dieser soll das Nerdspiel erfunden und nach Indien geschickt haben, worauf Ziza Bin Dahir (nach der arabischen weicheren Mundart Sessa Ebn Dahir) zur Nacheiferung für seinen König Belhit das Schachspiel erfunden und zurückgeschickt habe.

Auch Ssokeiker*) pflichtet dieser Erzählung bei. Fragt man mich, sagte er, ob ich den Namen des Erfinders dieses Spiels und des Königs, für den es erfunden worden, wisse: so sage ich ja. Ziza, ein indischer Gelehrter, der Sohn des Dahir, hat es ersonnen. Er hat es für den König Scharam von Indien erfunden. Es nennen ihn inzwischen Einige Belhit u. s. w.

Dasselbe erzählt auch der schon erwähnte Firdussi, einer der sichersten Gewährsmänner der Schachliteratur, nur mit dem Unterschiede, daß das Schachspiel zu jener Zeit nicht erst erfunden, sondern schon da gewesen und der Vorfall unter den Königen Nuschirwan (Anuschirwan) und Parbabchand vorgekommen sei.

Im Buche M'udschisat, wie auch bei mehren g.ändlichen Schriftstellern der Orientalen, findet man dieselbe Erzählung. Burdschumhir, des

*) Ssokeiker aus Damaskus (Damascht), Redner an der Hauptmoschee in Hhaleb, lebte in der zweiten Hälfte des sechszehnten Jahrhunderts und schrieb das Buch Fi tefsil el schatrandsch 'ala 'l Nerd i. e. Vorzug des Schachspiels vor dem Nerdspiel. Th. Hyde erwähnt dieses in seinem Werke de ludis Orientalibus.

Nuſchirwan's vornehmſter Rath, iſt, nach der allgemeinen Ausſage, der Entzifferer des Schachſpiels geweſen.

Im Schahname wird die Erfindung des Schachſpiels in das Zeitalter einer indiſchen Königin, Namens Peritſchere,*) und zwar in das Königreich Caſchmir (Khaſchemir) verſetzt.

König Mai, der ſeinem Bruder Dſchumhur in der Regierung von Caſchmir gefolgt ſein ſoll, hinterließ bei ſeinem frühen Tode zwei minderjährige Söhne, Gkao und Talachand. Nachdem ſie in das Alter der Volljährigkeit getreten, bemüheten ſie ſich beide, von der Mutter Peritſchere, die während ihrer Minderjährigkeit regierte, die Regierung zu erlangen. Doch dieſe ſuchte Jeden beſonders mit ſchmeichelhafter Hoffnung hinzuhalten. Endlich entſtand zwiſchen den ungeduldigen Brüdern ein Succeſſionskrieg, den die Mutter vergebens beizulegen ſuchte. In dieſem Kriege verlor Thalachand ſein Leben, worauf Gkao das Reich behauptete. Die Mutter machte ihm die bitterſten Vorwürfe. Der unglückliche Ausgang veranlaßte die Weiſen dieſes Hofes, zum beſtändigen Andenken dieſer Begebenheit, das Schachſpiel zu erfinden; als eine bildliche Darſtellung des Krieges zwiſchen Gkao und Thalachand. — In dem Wörterbuche Ferhengk Sſururi heißt es unter dem Worte Thalachand: »Thalachand iſt der Name eines indiſchen Königs, welcher von Feinden geſchlagen, aus Betrübniß auf ſeinem von Elephanten getragenen Thronſitze den Geiſt aufgegeben hat. Seine Mutter war untröſtlich über den Verluſt ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Räthe aus der Zahl der indiſchen Weiſen, Namens Nazir Dahir, erfand daher das Schachſpiel, welches an ihrem Hofe eingeführt wurde, um ihr die Schmerzen zu lindern und ſie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäßigen Zeitvertreib zu tröſten. Der berühmte Firduſſi hat hierauf folgenden Vers gemacht:

Der Mutter blutendes Herz entlaſtete dies Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.

Da alle dieſe Namen, die bei der Geſchichte des Schachſpiels vorkommen, mehr perſiſch wie indiſch ſind, dagegen die meiſten Nachrichten dahin übereinſtimmen, daß dies Spiel eine indiſche Erfindung ſei, ſo finden hier wahrſcheinlich Namensverwechſelungen ſtatt; eine Sache, welche von der Zukunft erſt berichtigt werden wird.

Es dürfte nicht überflüſſig ſein, noch eines Spiels zu erwähnen, welches wahrſcheinlich aus dem gewöhnlichen Schach entſtanden iſt, deſſen Geſchichte

*) Die Söhne mit Engelsgeſtalt.

aber der bestimmten Notizen wegen eben sowohl die des Schachs sein kann. — W. Jones,*) mit Hülfe seines indischen Freundes Rad'akant, theilt aus dem Bawischja Puran eine nähere Nachricht über das sinesische Schachspiel mit, welches seinen indischen Ursprung, trotz aller Abänderung, mit der in Sina gespielt wird, nicht verleugnen kann.

Von den Mandarinen, heißt es nun, wird dieses Spiel in den Anfang der vollständigern Geschichte, welche die Sinesen haben, also ungefähr 200 Jahr vor Chr., gesetzt. Die Gattin des Ravan, Königs von Lanka, erfand es, um ihren Gemahl durch ein Bild des Krieges einen Zeitvertreib zu verschaffen, während Rama, im zweiten (indischen) Zeitalter der Welt, dessen Hauptstadt eng eingeschlossen hielt.

Aus diesen Erzählungen und Sagen ginge als Resultat hervor, daß dieses Spiel erst im sechsten Jahrhundert nach Persien gekommen, früher aber schon, zufolge einer Kriegsbegebenheit in Lanka, oder zum Unterricht oder zur Unterhaltung einer königlichen Person in Caschmir erfunden worden. Wahrscheinlich ist es aber, daß dieses, was in der einen und zwar in der ältesten Nachricht Lanka, in der andern aber als Caschmir dargestellt wird, ein und dasselbe indische Reich ist. Lanka bedeutet sonst zwar die Insel Seilon (Ceylon), aber man hat gar keine Ursache, so weit in Süden hinab zu gehen, denn da die Orientalen Lanka sowohl, als Caschmir sich als irdische Paradiese bezeichnen, so konnte auch in den Erzählungen eine Gegend mit der andern leicht verwechselt werden.

Da uns jedoch, wie oben schon erwähnt worden, die eigentlichen ursprünglichen Namen noch unbekannt sind; auch der von Iben Chalikhan und Elzafedi aufgestellte Name Belhit oder Belhib aller Wahrscheinlichkeit nach der verdorbene Name für Belhera (Cosroes oder Chosru, Cäsar, Pharao in der übrigen alten Geschichte) sein möchte, so gewinnen die Schriftsteller, welche ihn Scheram (Schach Ram, König Ram)**) nennen,

---

*) W. Jones on the indian game of chess i. e. über das indianische Schachspiel. Steht auch in der Asiatik researches, so zu Calcutta herausgekommen, Tom. 2, der deutschen Ausgabe. Abhandlungen über die Geschichte und Alterthümer, die Künste, Wissenschaften und Literatur Asiens . . . aus dem Englischen von Kleuker. Riga 1795. Umständlicher in diesen Nachrichten ist noch Irwin (s. oben Schachspiel der Sinesen).

**) Daß Iben Chalikhan unter diesem Schach-Ram einen persischen König zu verstehen scheint, möchte leicht als ein Mißverständniß anzunehmen sein; da es Elzafedi anderweitig auch schon berichtigt.

auch mehr Glaubwürdigkeit und können wir hieraus wieder das Resultat, als das Wahrscheinlichste von allem andern, ziehn: daß Nazir Dahir oder Ziza Bin Dahir (Sessa Ebn Daher) das Schachspiel unter der Regierung des indischen Monarchen (Belhera) Rama (Schah-Ram), als er Ravan in seiner Hauptstadt belagert hielt, erfunden hatte.

Da aber in der indischen Regentenfolge, die uns zur Zeit nur stückweise zugekommen ist, schon mehre Rama regiert haben,*) so bleibt die eigentliche Zeit der Erfindung immer noch fraglich. Mögen die künftigen Untersuchungen aus den immer mehr zum Vorschein kommenden indischen Urkunden und Nachrichten uns bald etwas Bestimmteres liefern.

Von mehren gleichgültigen Sagen und Traditionen über die Erfindung des Schachspiels möge eine persische Erzählung hier noch ihre Stelle finden.

Zur Zeit, als Nuschirwan in Persien regierte, wurde das Schachspiel erfunden. Der Sohn des Nuschirwan, Ormust oder Hormus, seinem Vater an Güte des Herzens und weisen Entwürfen für das Wohl des Landes ähnlich, wurde von seinem Vater zum Mitregenten erkoren. Die zahlreiche Priesterschaft, durch den weisen Nuschirwan in ihrem Einflusse in Staatsangelegenheiten sehr eingeschränkt, suchte bei einigen Mißverständnissen zwischen Vater und Sohn die Partei des letzteren auf alle mögliche Weise zu vermehren, ihn endlich sogar zu einer völligen Empörung gegen den Vater zu bewegen, welche nun auch wirklich in den mittägigen Provinzen des Reichs erfolgte. Nuschirwan, den dieses ungemein schmerzte, entschloß sich, seinem Sohne sogleich die Regierung ganz zu übergeben. Doch die treuen Vasallen wollten diese Maßregel durchaus nicht billigen und riethen ihm vielmehr, dem Sohne mit gewaffneter Hand entgegen zu gehn, und die Empörer zu züchtigen. Die Priester suchten dagegen in dem Sohne alle kindliche Liebe zu ersticken und es war an keine Aussöhnung zu denken.

Der Schah, der unter diesen Umständen zu einem wirklichen Angriffe sich genöthigt sah, wünschte mehr seinen Sohn in die Nothwendigkeit versetzt zu sehen, sich ihm zu ergeben, als einen gewaltsamen Angriff gegen ihn zu unternehmen, dessen ungewisser Ausgang nur durch Ströme von Blut, vielleicht durch Kindes- oder Vatermord geendigt werden konnte. Dazu kam noch die angenehme Nachricht zum Schah, daß sein Sohn streng befohlen habe:

*) Eines Rama wird schon in der indischen Fabelzeit, an 2000 Jahr vor Chr. gedacht; ein anderer, der auch Rambeo genannt wird, regierte im fünften Jahrhundert über Indien, oder das Reich Kanudsch Kanjacordscha.

nur auf seine Gefangennehmung auszugehn, dagegen sein Leben zu schonen.

Von jetzt an beschäftigte sich der Schah mit dem Gedanken, wie es anzufangen sei, seinen Sohn in die Enge zu treiben und einzuschließen, daß er ihn gefangen nehmen und auf die ihm wohlgefällige Art ohne unnützes Blutvergießen den Aufruhr stillen könnte. — Es wurde Kriegsrath gehalten, worin der Schah seinen gutgemeinten Vorsatz den übrigen Feldherren mittheilte und diesen aufgab, einen Plan auszusinnen, der zu dem vorgegebenen Zwecke führe.

Zwei Feldherren, die das Terrain und die Stärke des Gegners genau kannten, theilten sich in zwei Theile, wovon der eine die Partei des Schah's und der andere die des Sohnes annahm; hierauf zeichneten sie die ganze Schlachtordnung auf ein Brett und zwar so, wie sie bei den Persern üblich war, nämlich die dem Oblongo sehr ähnliche Stellung, wie sie bei den Tartaren auch jetzt noch im Gebrauch ist, und vor dem siebenjährigen Kriege sogar von den Russen noch beobachtet wurde; — auf beiden Seiten schnitten sie sich Figuren von Holz, welche das Heer, dessen sie zum Kampfe bedurften, vorstellten. Beide Theile kämpften in dem Probekampfe sehr ernst auf dem mit dem Terrain bezeichneten Tische und gebrauchten bald List, bald offenbare Gewalt, um den *suppönirten* gegenseitigen König gefangen zu nehmen, bis es endlich der Partei des Schahs gelang, mit einem Zuge, welcher mit der Figur geschah, die den Elephanten vorstellte, den *Ormus* so einzuschließen, daß er sich gefangen geben mußte.

Hiernach wurde nun der Operationsplan entworfen. Sie stellten ihre Heere so, wie sie es sich vorher auf dem Brette bezeichnet hatten, und da den Parteien im Ganzen *einen* Plan, in sofern er von beiden Seiten auf die Gefangennehmung der Oberhäupter abzielte, verfolgten, so waren auch ihre beiderseitigen Stellungen auf die Occupation des Terrains, wo der König hielt, gerichtet; wodurch der Partei des Schahs die Ausführung des entworfenen Plans um somehr erleichtert wurde.

Durch welches Manöver der junge Schah, das Haupt der entgegengesetzten Partei, wirklich eingeschlossen und ohne vieles Blutvergießen gefangen wurde, ist nicht angegeben, doch so viel soll bestimmt sein, daß es nur dem vorgezeichneten Operationsplane zu danken war. — Man ließ hierauf, um das Andenken an diesen merkwürdigen Vorfall zu erhalten und um auf andere Fälle ähnliche Plane auszusinnen, das ganze Territorium, welches beide Heere nach der angeführten Disposition des Treffens in Form eines Quadrats inne gehabt hatten, auf einem viereckigen Brette vorstellen,

das Heer in Figuren abbilden und die verschiedenen Wirkungen der Truppen aufzeichnen. Der Verstand trug natürlich das seinige dazu bei; er combinirte das Ganze zum Einzelnen, so wieder umgekehrt und — das bis jetzt noch sehr beliebte Schachspiel war erfunden.

Lange blieb dieses Spiel alsdann blos ein Uebungs- und Unterhaltungsspiel der Könige, welche die Plane ihrer Kriegsoperationen dem Verstande zuerst auf dem Schachfelde zu entwickeln und deutlich zu machen bemüht waren, bis es endlich späterhin unter der Nation sich verbreitete und wegen des Reichthums an Unterhaltung fast allen morgenländischen Völkern ein Lieblingsspiel wurde.

Bei mehren Sagen wird zum Beschluß über die Erfindung des Schachspiels noch hinzugefügt,*) was Joh. Fr. Fischer am Ende seiner vortrefflichen Erzählung über die allgemeine Sage uns über die Veranlassung zur Erfindung dieses Spiels mittheilt:

— — — — — »Nassir,**) bitte mich,
»Dir dank' ich diese Wonne! bitte mich
»Um was Du willst; ich will, es sei Dein Lohn,
»Und wär's die Hälfte meines Königreichs!« — —
Demüthig sank der Weise vor ihm nieder. —
Die Tugend meines Herrn soll Weisheit sein,
Nicht blos Gefühl; er lerne rechnen! — Still
Denkt's Nassir bei sich selbst, und sagt ihm laut:
Der Felder meines Spiels, Herr, wie Du weißt,
Sind vier und sechszig. Soll ich unbelohnt
Nicht meinem König dienen: so gebeut
Den Knechten Deiner Vorrathshäuser, mir
Auf's erste Feld des Spiels ein Weizenkorn
Zu legen, zwei aufs zweit', auf's dritte vier,
Und so fortan auf jedes folgende
Noch eins so viel. — Und Behubs***) Angesicht
Verwandelte sich schnell aus Tag in Nacht.
»Thor Nassir, nicht der weise Nassir mehr!
»Was soll die Kinderbitte? fordre Dir,
»Was meiner würdiger und Deiner ist!« —
Es genüget Deinem Knecht, wenn Du mir giebst,
Was ich Dich bat. — »So genüge Kleineres Dir,
»Wenn Du nichts Größeres fassen kannst!« versetzt
Unwillig Behub ihm, und giebt Befehl. —
Bald aber kömmt, Verlegenheit im Blick,
Der Magazinverwalter. — »Hast Du schon

*) Elzafedi, im Commentar über das lamische Gedicht des Thograi u. A.
**) Nazir Dahir, der Erfinder (s. vorn).
***) Vielleicht soll es der vorerwähnte Belhit, Belhera sein.

»Dem Manne seine Körner zugezählt?« —
Herr König, um die Wahrheit zu gestehn,
Die Rechnung ist fast wundersam. Wir sind
Zur Hälft' erst fertig, und Dein ganzes Reich
Hat schon der Weizenkörner nicht so viel,
Und hättest in zehntausend Städten Du
In jeder tausend Vorrathshäuser, und
In jedem Weizens hunderttausend Maaß,
Ich glaube gegen das, was endlich kommt,
Wär's noch, Herr König, eine Kleinigkeit! — —*)
»Noch einmal, Nassir, hast Du mich besiegt!
»Bei Gott, Du rechnest besser doch als ich! — —
»Komm und umarme mich! — Du bleibst bei mir;
»Und bist mir Freund und Bruder bis zum Tod!«

In Hinsicht der Gabe, nur etwas verändert, wird uns das Nämliche auch in dem Buche Mudschifat erzählt. Nach ihm erbat sich der Weise statt der Weizenkörner seine Belohnung in der Summe der geometrischen Progression 2^0, 2^1, 2^2, 2^3, 2^4, . . . 2^{63} als Dirhem (den Drachmen ähnliche kleine Silbermünze).

Der Dichter Anzari hat einst diese Geschichte in ein mit einem Wunsche verbundenes Lob an seinen Fürsten Mahhmud umgewandelt:

Großer Fürst, lebe tausend Jahre in Deinem Reiche,
Tausend Jahre Dein Reich,
Jedes Jahr tausend Monden,
Jeder Mond hunderttausend Tage,
Jeder Tag tausend Stunden,
Jede Stunde tausend Jahre.

In ältern Zeiten scheinen allgemein Schachteppiche an der Stelle der jetzigen Schachbretter gewesen zu sein, deren man sich im Orient meistentheils auch jetzt noch bedient. Die Araber gebrauchen deshalb den Ausdruck Bisât

*) Nach des Kadi Schemess-addin Ahhmed Ibn Chalecan Rechnung würde man bis zum funfzigsten Felde 1024 Scheuren haben, für welches Maaß man eine Medina (Stadt) rechnet, bis zum 64sten Felde kommen also 16,384 Städte heraus; eine Anzahl, welche sich damals auf der ganzen Erde nicht befanden. Nach der genaueren Rechnung giebt das Facit $2^{64} - 18,446,744,073,709,551,615$ Weizenkörner; oder wenn man nach Himpten rechnet $28,924,566,665,141\frac{67761}{156880}$, die erst in wenigstens 70 Jahren gewonnen werden könnten, wenn man auch alles feste Land zum Ackerbau des Weizens benutzen wollte; ferner, eine solche Masse Weizenkörner gleichseitig und in gleicher Höhe aufgehäuft, so würde dieses einen Würfel bilden, dessen Seite 600 Meilen lang wäre — die Meile zu 4000 Ellen, die Elle zu drei mäßigen Spannen angenommen.

Schathrandsch (Schachteppich) dafür. Dieſe Teppiche haben das Bequeme, daß nach dem Spiele die Figuren hineingewickelt und ſo dieſe ſammt ihrem Tummelplatz aufgehängt werden können, wie oben bereits erwähnt worden. In andern Ländern ſind aber die gewöhnlichen Schachbretter gebräuchlicher. Zu Caxton's*) Zeiten nannten ſie es Chequer, Eschequer oder Echiquier, mit dem franzöſiſchen Eschecquier übereinſtimmend. Seit des Königs Wilhelm des Siegers Zeiten, der als ein geübter Spieler auch ein großer Freund davon war, hat in England der königliche Schatz den Namen Exchequer davon bekommen. Die Felder des Schachbretts heißen im Arabiſchen Bujût, im Perſiſchen Châneha, im Türkiſchen Eulèr (Häuſer); häufig auch Tschaprâsled (Würfel). Bei Aben Eſra werden ſie Machlakot (Abtheilungen), auch Mesilat (Dämme, Wälle, Schanzen) genannt.

König Ludwig der Dreizehnte von Frankreich hatte ein mit Wolle ausgeſtopftes Schachkiſſen, auf welchem die Felder oder Rauten mit Streifen kreuzweis abgetheilt waren. Die Schachſteine, mit welchen er auf dieſem Kiſſen gewöhnlich ſpielte, hatten unten am Fuße Stacheln, die in dieſes eingriffen, damit ſie feſt ſtanden. Auf dieſe Weiſe konnte er während des Fahrens im Wagen Schach ſpielen.

Eines koſtbaren Schachbretts von Jaſpis**) und Chalcedon***) erwähnt Dufresne in ſeinem Glossarium mediae et infimae graecitatis.

Die Figuren, womit Schach geſpielt wird, werden bei den Deutſchen allgemein Schachfiguren, Schachſteine (Echecs oder Echez, Chess etc.) genannt. Die Engländer gebrauchen für Chess (Schachſteine), auch wohl Chessmen, Tschessmen (Schachmänner) oder the Men (die Leute). Bei den Arabern werden die Figuren insgeſammt dagegen Eldschunûd (die Armee, die Heerſchaar), auch Eldscheischân, die beiden Heere, genannt.

Die Etymologie der erſteren Benennung: Schachfiguren, liegt nun wohl in ſich ſelbſt; man ſpielt mit hölzernen, knöchernen ꝛc. Größen eines

---

*) William Caxton von Weſtmünſter, in der Grafſchaft Kent, 1410 geboren, hat gegen das Ende des Jahrs 1474 ein Schachbuch, The game and playe of the chess, herausgegeben.

**) Jaſpis, ein undurchſichtiger Stein, der zum Kieſelgeſchlecht gehört.

***) Chalcedon, der Name eines halbdurchſichtigen, neblichten, quarzartigen Halbedelſteins; ſeine Farbe iſt gewöhnlich weißgrau; doch gibt es auch einen bläulichgrauen, den Regenbogen-Chalcedon, der, gegen das Licht gehalten, einen ſchönen Farbenwechſel ſpielt, einen röthlichen, dem Carneol ſich nähernden, einen grünen, der ſelten iſt, und einen bräunlichen.

beschränkten Raumes, deren Constructionen den Begriff der innern und äußern Anschauung zulassen; diese von allen Seiten begränzten stetigen Größen nennt man Figuren; dagegen kommt die andere Benennung: Schachsteine, aus dem Orient; denn daß in frühern Zeiten, der Kürze wegen, für alle Arten Spielfiguren dieser Name gebraucht wurde, kann hierauf unmöglich angewandt werden, weil dieses eigentlich auch wohl nur auf das schon früher bekannte Brettspiel Bezug haben möchte; — allein der Koran verbietet den Muhamedanern mit Bildern oder bildlichen Figuren zu spielen. Obwohl nun mehre Stämme bei dem Schachspiel eine Ausnahme machten, weil sie es für ein unschuldiges Vergnügen hielten, so verfuhren die strengeren Muhamedaner, namentlich die Perser und Türken, ganz anders, und nahmen statt geschnitzter Figuren unförmliche Klötze oder Steine, mit denen sie spielten, die sie dann auch Schathrandsch, Thâschlâr, Murabai, Schachspielsteine (die Neugriechen Psifi) nennen. Ursprünglich waren die Figuren des Schachspiels wahrscheinlich so geformt, daß man sie an ihrer äußeren Gestalt sogleich für das erkannte, was sie bildlich darstellen sollten. Denn da dieses Spiel eigentlich eine anschauliche Vorstellung von der höhern Taktik zweier kriegführenden Mächte geben soll, so läßt es sich denken, daß man zur bessern Versinnlichung der Figuren, diesen eine angemessene bildliche Gestalt gab, die von den meisten Nationen denn auch in verschiedenen Formen beibehalten worden. — Kurz vor der Revolution zeigte man in St. Denis bei Paris die Schachfiguren von Elfenbein, sehr künstlich gearbeitet und vier Zoll hoch, womit Karl der Große gespielt haben soll. Der Beschreibung nach waren es solche Figuren, die das im Bilde zeigten, was sie im Spiele vorstellen sollten; als ein König, eine Königin, zwei Schützen ꝛc. Der Verfertiger derselben, Joseph Nicolai, hatte seinen Namen in arabischer Schrift unter die Figuren gezeichnet.

Da das Schachspiel seit fast fünfhundert Jahren seine eigenen Schriftsteller, wie die übrigen Wissenschaften, gehabt, außerdem auch in unzähligen Büchern in allerlei Sprachen seiner gedacht wird, so geht daraus deutlich hervor, wie dies Spiel und alles, was darauf Bezug hat, stets das größte Interesse gefunden. Deshalb mögen auch einige Charakterzüge und Anecdoten, wozu dies Spiel Veranlassung gab, hier freundlich aufgenommen werden.

Der sechste Chalif aus dem Hause der Abâssiden El Amin war dem Schachspiele so ergeben, daß er oft die wichtigsten Staatsgeschäfte dar-

über vernachlässigte. Einst brachte man ihm, als er mit Khuter, seinem Lieblingssklaven, Schach spielte, die Nachricht, daß die Residenzstadt Bagdad von den Feinden belagert würde, sogar schon umringt sei. Laß mich, rief er dem Boten entgegen, eben zeigt sich mir ein Schachmat gegen Khuter!

Der große Sultan Mahmud, Sohn des Ssubekhtegkin, war ein unüberwindlicher Sieger im Kriege und ein vortrefflicher Schachspieler. Hyde führt ein artiges Distichon aus dem persischen Dichter Anzari von ihm an:

Schach spielt der König, der König mit tausend andern Schachs.
Imgleichen unter ihnen macht er Schachmat auf wieder andere Weise.

Ein nicht so guter Schachspieler, aber ein eben so großer Liebhaber dieses Spiels, war der Chalif El Mamun, Sohn des Harun-Eraschid, siebenter Chalif aus dem Hause des Abbas, im neunten Jahrhundert. Er äußerte oft scherzweise, daß er den Staat zu regieren verstehe und doch nicht die todten Schachfiguren.

Mohamed, ein maurischer König in Granada, wollte auf seinem letzten Krankenbette seinen Bruder Abdul im Gefängnisse, welches zwei Meilen entfernt war, enthaupten lassen, weil er befürchtete, daß dieser, der Liebling des Volks, seinem Sohne die Regierung streitig machen könnte. Der Prinz war eben im Schachspiele begriffen, als der Scharfrichter zu ihm trat, um das Urtheil an ihm zu vollziehen. Der Prinz erbat sich Frist, bis das Spiel beendet sei, die ihm ohne weiteres Bedenken auch zugestanden wurde. Indessen zog das Spiel sich etwas in die Länge; der Prinz gewann so viel Zeit, daß er endlich das Volk aus Granada ankommen sah, welches ihm seines Bruders Tod und seine Erhebung auf den Thron ankündigte.

Ein junger Araber erhielt von seinem Vater öfter Verweise, daß er auf das Schachspiel so viel Zeit verwende und darüber seine Geschäfte versäume. Der Sohn entschuldigte sich mit der Wichtigkeit des Spiels und behauptete, daß er dabei viele Sachen lerne, die ihm in der Folge einmal recht nützlich sein könnten, z. B. wie er im Kriege sich vertheidigen und auf Reisen von räuberischen Anfällen sich befreien könne u. s. w. Der Vater schüttelte den Kopf und meinte, daß diese Behauptung doch wohl zu kühn sei. — Nach einiger Zeit schickte er ihn auf Reisen, um für eine bedeutende Summe, die er ihm mitgab, Waaren einzukaufen. Obwohl gut beritten, so ward er doch bald von vier Männern eingeholt, die ihm sein Vater heimlich nachgeschickt hatte, um ihn zu bestehlen. Kaum sah er sich von der überlegenen Macht angegriffen, so sprang er rasch vom Pferde, überließ dieses den Räubern und

lte ins Gebüsch, wohin diese ihm nicht folgen konnten; bald sah er sich in Sicherheit und ohne Störung setzte er nun seine Reise fort, kaufte die ihm vorgeschriebenen Waaren ein und kam ohne ferneres Abenteuer glücklich wieder bei seinem Vater an. Da dieser ihn fragte, ob ihm nichts Widriges begegnet sei; so erzählte er den Vorfall mit den Räubern, und fügte hinzu, daß er sich bei dem überlegenen Angriffe sogleich auf ein Rettungsmittel besonnen hätte, dessen er sich oft im Schachspiele bediene; nämlich lieber seinen Faraß (Pferd, Springer), als Wesir oder gar den Schach selbst — Geld der Leben — dem Feinde zu geben. Diese Antwort gefiel dem Vater so sehr, daß er selbst noch das Schachspiel lernte.

Bei den Gothen, einem alten nordischen Volke, welches besonders im dritten Jahrhundert nach Chr. seine glänzende Periode hatte, war es Sitte, daß die Vornehmsten unter ihnen bei der Verheirathung ihrer Töchter die Liebhaber derselben erst durch das Schachspiel prüften, ob sie zornig, leichtsinnig, übermüthig oder vorsichtig und im Glück und Unglück mäßig wären. Sie hielten dies für das beste Mittel, den Charakter, die Neigungen und Leidenschaften der Männer kennen zu lernen.

In einer alten baierischen Chronik erzählt man, daß der Sohn des Herzogs Okarus von Baiern einst mit dem Sohne des Königs Pipin am fränkischen Hofe Schach gespielt habe, und da ersterer fast immer gewann, wurde der königliche Prinz nach einer neu verlornen Partie wüthend und warf dem Sieger den Thurm so heftig an den Kopf, daß dieser bald darauf den Geist aufgab.

Im zehnten Jahrhundert war die Gewohnheit herrschend, das Schachspiel mit der Bedingung zu spielen, daß derjenige, welcher dreimal hinter einander gewann, von dem Besiegten etwas fordern konnte, was dieser ihm Ehren halber nicht abschlagen durfte und wenn es auch sein Liebstes war. Ehrenfried, Pfalzgraf am Rhein, gewann nun vom Kaiser Otto dem Dritten auf obige Bedingung drei Partien und verlangte, seines Rechts sich bedienend, die Schwester des Kaisers, Mathilde, zur Ehe. Obgleich der Kaiser über diese Forderung sehr verlegen wurde und die Tante der Prinzessin, die Aebtissin zu Quedlinburg, sich sogar weigerte, in diese Verbindung einzuwilligen, so erreichte der Pfalzgraf endlich dennoch seine Absicht und lebte hernach mit seiner Mathilde in einer sehr glücklichen Ehe.

Ludwig der Dicke, König von Frankreich, bewies bei einer sehr ernsten Gelegenheit sein Interesse fürs Schachspiel. Als ihn im Jahre 1117 ein englischer Ritter in der Schlacht, ihn nicht erkennend, niederhauen wollte, rettete sich der König noch, indem er seinen Feind durch einen Hieb zu Bo-

den streckte und dabei ausrief: »Weißt Du es nicht aus dem Schachspiel daß die Könige unverletzbar sind!«

Dem Lord Chatam ward über einen seiner feinsten politischen Streic viel Schmeichelhaftes gesagt. »Ach!« soll er geantwortet haben, »ich ve diene deshalb wenig Lob, denn das Ding kam blos dahe daß ich den Tag zuvor durch ein verdecktes Schach die Part verloren habe.«

Johann Friedrich, Churfürst von Sachsen, erzählt Robertson i seiner Geschichte Karls V., wurde von diesem gefangen genommen und zu Tode verurtheilt. Der Beschluß wurde ihm eröffnet, als er mit dem G nossen seiner Gefangenschaft, Ernst von Braunschweig, Schach spiel Nach einer Pause — und nachdem er einige Bemerkungen über die Ungere tigkeit und die Verletzung aller Formen von Seiten des Kaisers gemacht ha — kehrte er sich wieder zu seinem Gegenspieler und forderte ihn auf, s Spiel fortzusetzen. Er spielte mit der gewöhnlichen Aufmerksamkeit und G wandtheit. Als er gesiegt hatte, drückte er alle Freude aus, die man b solchen Gelegenheiten gewöhnlich fühlt.

Von Karl I. erzählt man, daß man ihm die Nachricht brachte, d Schotten hätten den Entschluß gefaßt, ihn an die Engländer auszuliefer als er gerade beim Schach saß. Diese Schreckenspost störte ihn aber wenig, daß er mit der größten Ruhe in seinem Spiele fortfuhr und ke Mensch hätte glauben können, er habe eine Nachricht von irgend etwas Wic tigem erhalten.

Der König Johann spielte eben Schach, als die Abgeordneten d Stadt Rouen kamen, um ihm zu melden, daß Philipp August s belagere. Er wollte die Stadt jedoch nicht eher verlassen, bis das Spiel b endigt sei.

Karl XII. von Schweden wurde in Bender von den Türken belager Als die äußeren Umgebungen gehörig barricadirt waren, setzte er sich wied ruhig zum Schach. Er pflegte den König gewöhnlich mehr als jede ande Figur zu ziehn und verlor deshalb fast alle Spiele; weil er nicht begreifa konnte, daß der König nach dem Zwecke des Spiels zwar die ansehnlichst der Figuren, aber zum Angriff wie zur Vertheidigung, ohne Hülfe vo andern, ohnmächtig ist.

Vom Lord Sunderland und dem Geschichtschreiber Cunningham erzähl man sich folgende Anekdote: Sie waren beide recht gute Freunde und spielte manchen Abend mit einander Schach. Der Lord bemerkte, daß er fast alle mal verlor, wenn er zu seinem Freunde Cunningham ritt, aber immer siegt

wenn er diesen in seinem Wagen zu sich holen ließ. Um sich von der Sache vollkommen zu überzeugen, fuhr er fort, ihn immer holen zu lassen, bis dieser endlich vor lauter anhaltendem Unglück die gute Laune verlor und nun von ihm die Ursache des immerwährenden Verlustes erfuhr. Sie besuchten sich von jetzt an wechselweise und spielten mit gleichem Glück.

André Danikan Philidor, zu Dreux 1726 geboren, einer der größten Schachspieler, spielte mit mehren zu gleicher Zeit, ohne aufs Brett zu sehen. Er hatte eine solche Geistesstärke, daß er selbst einige Monate vor seinem Tode — er starb den 31. August 1795 in London — noch mit verbundenen Augen mit zweien zugleich spielte und gewann. Dennoch fand er, wie man sich erzählt, an einem marokkanischen Gesandten seinen Meister, mit dem zu spielen die Engländer den Philidor mit großen Unkosten verschrieben hatten. Große Summen wurden auf ihn gewettet. Er spielte, — spielte meisterhaft und — verlor. Man fragte den Schwarzen, was er von ihm halte: »Hm,« meinte dieser, »wenn er noch einige Jahre mit mir spielte, könnte schon etwas aus ihm werden.«

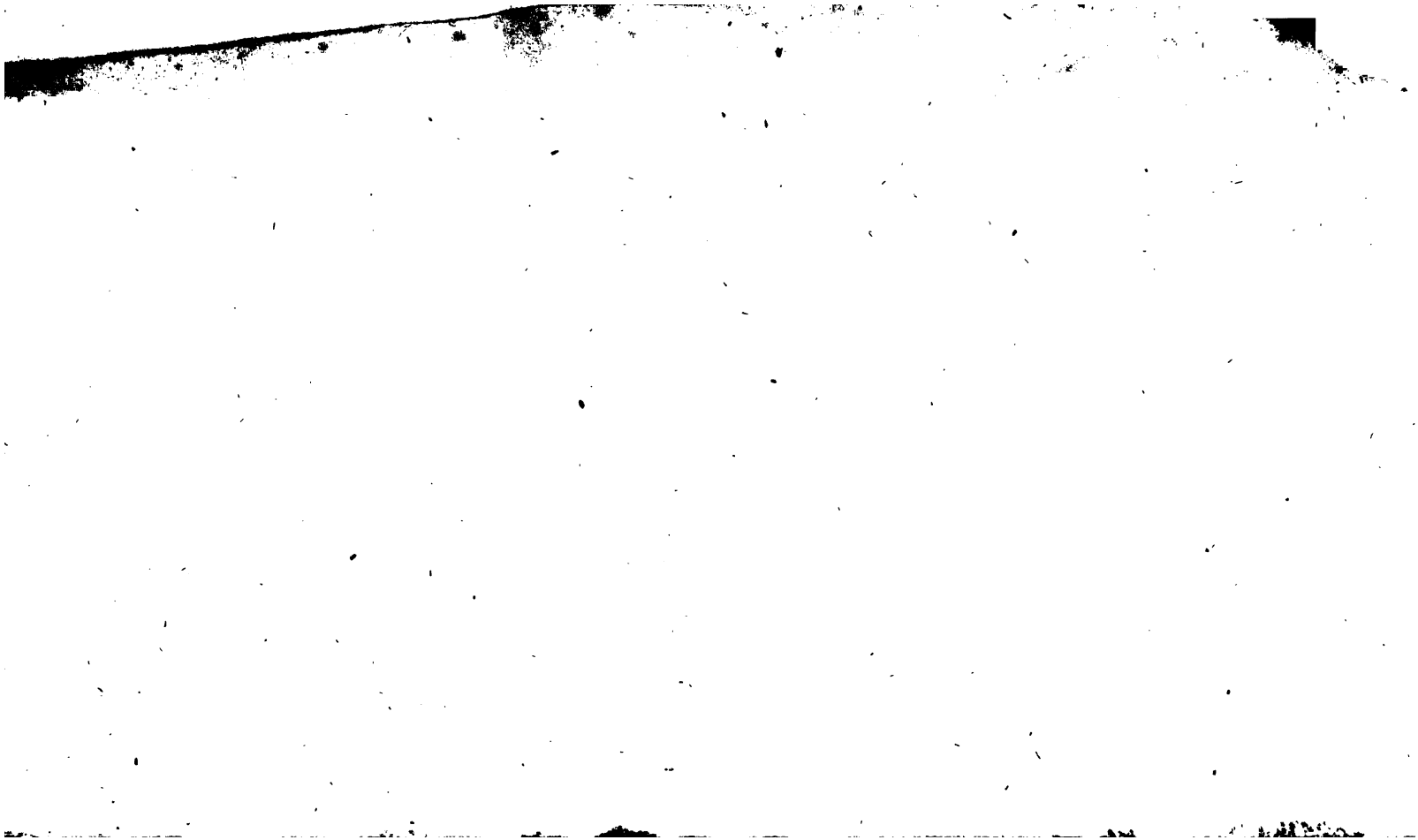
Joseph dem Zweiten ward in einem Berichte, den man ihm von dem Zustande der Offiziere, welche als Kriegsgefangene in Constantinopel aufbewahrt wurden, einsandte, gemeldet: »Ihr Zustand ist erträglich, denn sie spielen mit den Muselmännern Schach.« Worüber der Kaiser lächelnd bemerkte: »Gut! so mögen sie ihre Feinde da besiegen, wo sie besser mit ihnen fertig werden können.«

Bei der Krönung des Königs von Preußen in Königsberg, am 5. Juni 1798, überreichten die Deputirten der dasigen Bernsteinarbeiter der Königin ein künstlich gearbeitetes Schachspiel. Dieses feine Compliment wurde huldreich aufgenommen. Auch schrieb man von Berlin am 13. November, daß die Königin der Zunft der Bernsteinarbeiter in Königsberg 68 große Huldigungs-Medaillen, zum Andenken für den ihr bei Gelegenheit der Huldigung überreichten Bernsteinschmuck, geschenkt habe.

Moses Mendelssohn pflegte vom Schachspiel zu sagen: »Als Spiel ist's zu viel Ernst, und als Ernst zu viel Spiel.« Auch bei einer andern Gelegenheit: Als Spiel ist's zu viel Wissenschaft und als Wissenschaft erfordert es zu viel Spiel.

Errata.

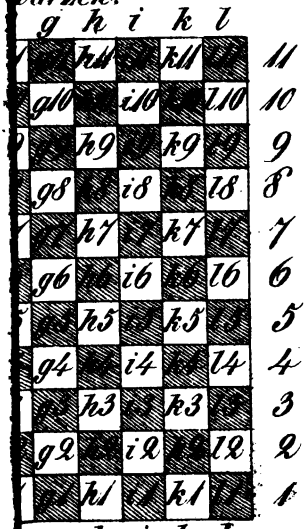
Seite 6, Zeile 8 v. o. anſtatt: in den Geiſt, lies: in dem Geiſt.
— 6, Z. 9 v. o. anſtatt: in die, lies: in der Gewandtheit.
— 6, Z. 17 v. o. anſtatt im Ben-Oni, lies: in Ben-Oni.
— 8, Z. 2 v. o. anſtatt: er würde, lies: er wird.
— 9, Z. 12 v. u. anſtatt: erforderte, lies: erfordert.
— 10, Z. 16 v. o. anſtatt: als einen, lies: als ein.
— 10, Z. 17 v. o. anſtatt: bemerkten, lies: bemerken.
— 13, Z. 9 v. o. anſtatt: anderer, lies: andere.
— 14, Z. 19 v. o. anſtatt: Dieſer, lies: Dieſe.
— 15, Z. 11 v. o. anſtatt: einem, lies: einen.
— 18, Z. 11 v. v. anſtatt: in welchem, lies: in welchen.
— 32, Z. 1 v. o. anſtatt: konnten, lies: können.
— 226, Z. 1 v. o. anſtatt: remis macht. Daß endlich ein Mat ꝛc., lies: remis macht — als allgemeine Regel aber das Spiel für remis gilt. Und wie endlich ein Mat ꝛc.



5. Taf. 2.

ng des Kriegesspielbretts.

warzen.



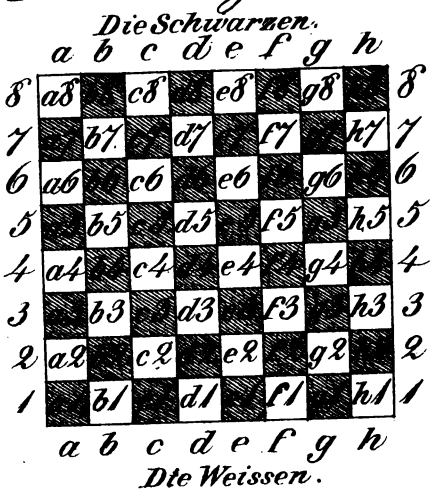
	g	h	i	k	l	
	[illegible]	h11	[illegible]	k11	[illegible]	11
	g10	[illegible]	i10	[illegible]	l10	10
	[illegible]	h9	[illegible]	k9	[illegible]	9
	g8	[illegible]	i8	[illegible]	l8	8
	[illegible]	h7	[illegible]	k7	[illegible]	7
	g6	[illegible]	i6	[illegible]	l6	6
	[illegible]	h5	[illegible]	k5	[illegible]	5
	g4	[illegible]	i4	[illegible]	l4	4
	[illegible]	h3	[illegible]	k3	[illegible]	3
	g2	[illegible]	i2	[illegible]	l2	2
	[illegible]	h1	[illegible]	k1	[illegible]	1
	g	h	i	k	l	

issen.

chbretts.

2.

ie Einrichtung des Schachbretts.



Springers

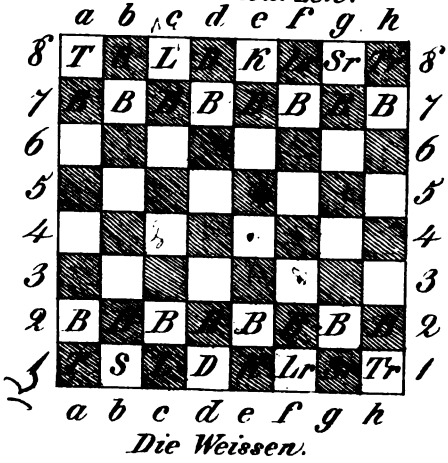
ng.

	22
	17
3	26
4	47
5	38
8	53
7	68
4	49

nisch.

1.

Die Stellung der Schachsteine.



3.

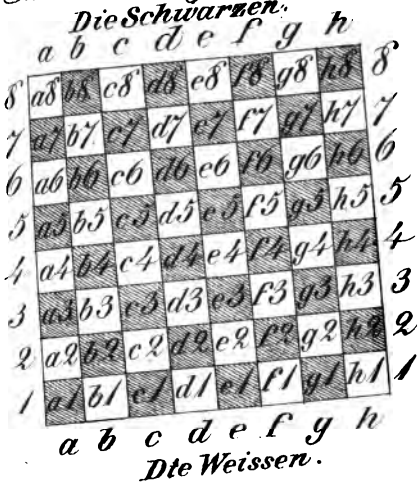
Der Ringelgang oder Rösselsp

5	2	7	10	13	
8	11	4	1	24	2
3	6	9	12	15	18
40	35	30	25	64	59
31	26	39	44	51	46
36	41	34	29	60	55
27	32	43	38	45	50
42	37	28	33	56	61

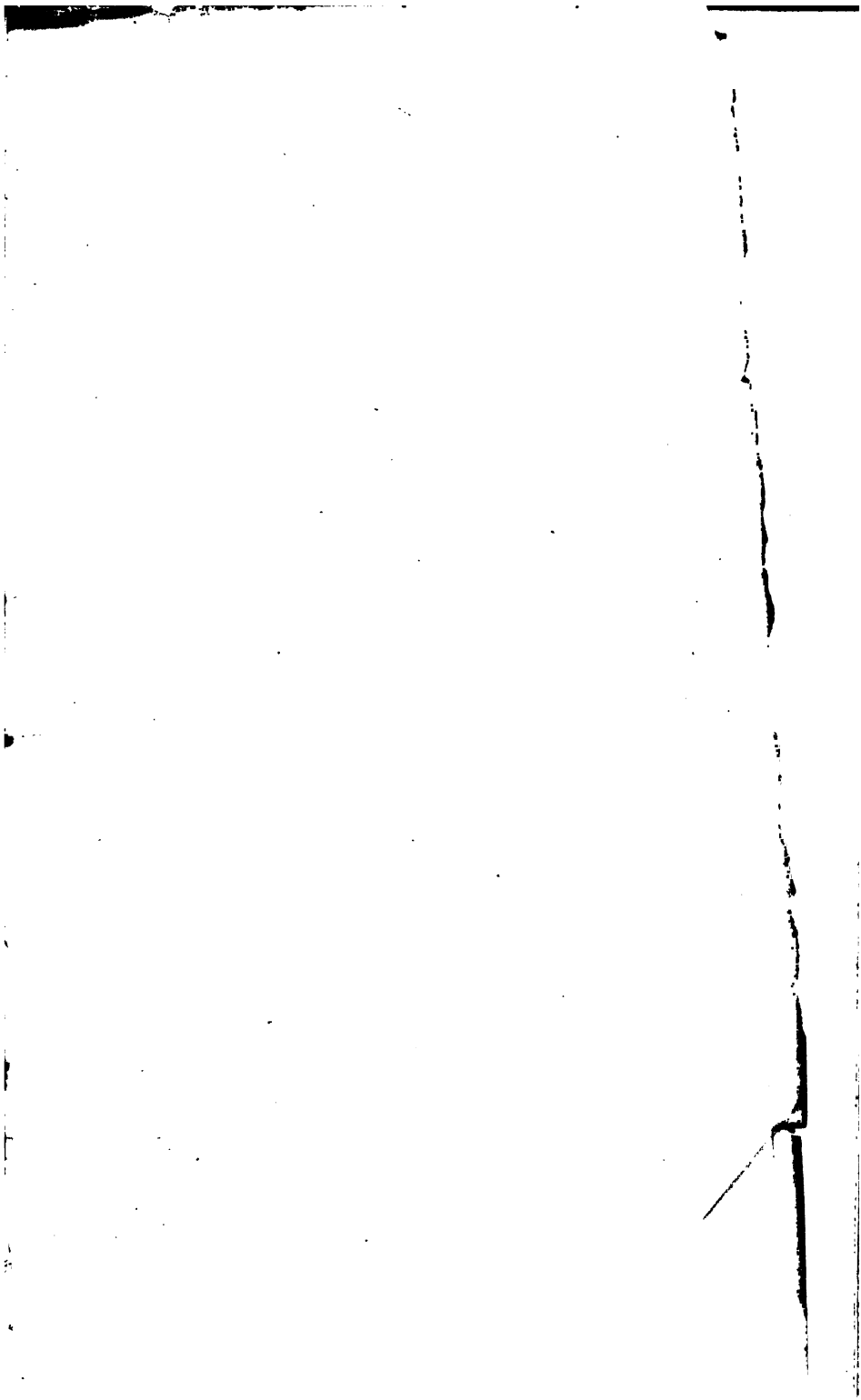
E. Oldenburg & Comp. B

2.

Die Einrichtung des Schachbretts.



Springers



THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
REFERENCE DEPARTMENT

This book is under no circumstances to be taken from the Building

form 410